免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 合니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：[UCG]游戏机实用技术 VOL.311

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年12月15日

页数：180页

随着时间的推移，年龄不知不觉中又大了。

Tot. 311

大赏将至！2012年度最佳游戏中国玩家评选活动下期登场

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

176页
攻略特刊
87分钟720p影像
大片级视觉体验
震撼袭来

超豪华攻略阵容

光环4/无尽传说2
大神 绝景版
荣誉勋章 战士

刺客信条III 解放
黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯
极限竞速 地平线
偶像大师 闪亮音乐祭

读游戏

无尽传说系列

精灵、贤者与两个世界的古往今来

新闻专题

港版3DS

全方位开箱评测

重磅新作

GTA V
真・三国无双7

超时空要塞30 连接银河的歌声
死亡空间3/第2次机战OG

－强作袭来－

刺客信条III

主线记忆100%同步攻略＋地图式收集详解

－特稿－

探寻伊甸苹果

刺客信条的五年征程

2012.12A
定价：RMB 18.00
ISSN 1008-0600
23>
9 771008 060006

Gamehalo 游戏试玩 潜龙谍影崛起 复仇 试玩版全S评价演示
热血最强 忍者龙剑传3 高难度试炼单人演示｜游戏试玩 无间龙头 北角惊魂夜
一球成名篮球版 NBA 2K13 精彩进球集锦｜新作影像 雷曼 传奇｜Pid｜杀手47 赦免



本期赠品
GamehaloDVD+
COD 黑暗行动II 霸气海报



经销网点

店名	地址
北京金思泰达科技有限公司	北京市海淀区 E 世界数码大厦 C3586
广州电玩地带（北通展示店）	广州市天河区百脑汇 2 楼 2B50 档
广州东凯计算机有限公司	广州市天河路 598 号百脑汇四楼 4G57
宁波海曙悦动计算机有限公司	浙江宁波海曙区 药行街 灵桥广场 5 楼 C25
徐州赛亚电玩数码	徐州市鼓楼区淮海东路 143 号金鹰通讯电子商场 222 号（海关大楼对面）

店名	网址
北京浩瀚数码专营店	http://haohansm.tmall.com/
吉林伟豪数码专营店	http://jlwhsm.tmall.co/
宁波悦动数码专营店	http://yuedsm.tmall.com/
徐州优美数码专营店	http://ymshuma.tmall.com/
舜煊数码专营店	http://shunxuansm.tmall.com/
帅帅电子旗舰店	http://shuaishuaism.tmall.com/
美迪数码专营店	http://mdsm.tmall.com/
北通旗舰店	http://betop.tmall.com/
广州宝鸣数码专营店	http://baomingsm.tmall.com/
重庆鹏图数码专营店	http://pengtusm.tmall.com/

CONTENTS



强作袭来

探寻伊甸苹果——《刺客信条》的五年征程 8
《刺客信条Ⅲ》攻略 16





总第 311 期
12A

COVER STAFF

封面用图：《刺客信条Ⅲ》
封面设计：一刀

©Ubisoft All Rights Reserved.







读编交流

读编往来 168
小编寄语 172
发售表 174
游风艺苑 176

本期主打









新闻资讯

新闻专题 3
游戏情报站 35
前线狙击 39
横行霸道Ⅴ 39
真・三国无双 7 45
超时空要塞 30 连接银河的歌声 48
死亡空间 3 50
第 2 次超级机器人大战 原创世纪 52
黄金眼 57

实用技术

攻略透解 62
光环 4 62
刺客信条Ⅲ 解放 72
无尽传说 2 88
极限竞速 地平线 100
荣誉勋章 战士 108
偶像大师 闪亮音乐祭 114
黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯 119
大神 绝景版 126
研究中心 147
FIFA 13 147
特快专递 150
跃出 动物之森 150

游戏文化

多边共享 152
人生赢家 154
邪魔院 157
阳光学堂 164
读游戏 158
秘密花园 166





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。







收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

索尼克全明星赛车 变形出发	光盘
跃出 动物之森	59 150 光盘
纸片马里奥 贴纸之星	光盘

PS3

514 废墟	光盘
CARS 计划	光盘
COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
FIFA 13	147
NBA 2K13	光盘
Pid	光盘
PS 全明星大乱斗	光盘
超时空要塞 30 连接银河的歌声	48
刺客信条 Ⅲ	16 57
大神 绝景版	126
第 2 次超级机器人大战 原创世纪	52
黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	59 119
黑道圣徒 3 完全版	光盘
横行霸道 V	39
潜龙谍影崛起 复仇	光盘
忍者龙剑传 3	光盘
荣誉勋章 战士	58 108
杀手 47 赦免	光盘
失落的星球 3	56
死亡空间 3	50
索尼克全明星赛车 变形出发	光盘
天堂刺客 地狱 & 诅咒	光盘
无间龙头	光盘
无尽传说 2	57 88
幽浮 未知敌人	59
真・三国无双 7	45
直到黎明	光盘
质量效应 三部曲	光盘
中土守卫者	光盘
终极地带 高清合集	光盘

PSP

偶像大师 闪亮音乐祭	58 114

PSV

PS 全明星大乱斗	光盘
刺客信条 Ⅲ 解放	58 72
胧村正	55
索尼克全明星赛车 变形出发	光盘

Wii U

雷曼 传奇	光盘
索尼克全明星赛车 变形出发	光盘
无双大蛇 2 加强版	光盘

X360

CARS 计划	光盘
COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
FIFA 13	147
NBA 2K13	光盘
Pid	光盘
超时空力量	50
刺客信条 Ⅲ	16 57
复仇者联盟 地球保卫战	59
光环 4	57 62 光盘
黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	59 119
黑道圣徒 3 完全版	光盘
横行霸道 V	39
极限竞速 地平线	58 100
空手家	59
耐克 +Kinect 健身教练	光盘
潜龙谍影崛起 复仇	光盘
忍者龙剑传 3	光盘
荣誉勋章 战士	58 108
杀手 47 赦免	光盘
失落的星球 3	56
死亡空间 3	50
索尼克全明星赛车 变形出发	光盘
天堂刺客 地狱 & 诅咒	光盘
无间龙头	光盘
幽浮 未知敌人	59
质量效应 三部曲	光盘
中土守卫者	光盘
终极地带 高清合集	光盘

Gamehalo

– 本期光盘精选内容 –







特别提示：本期光盘所收录的720p高清影像需要在电脑上观看

游戏试玩
潜龙谍影崛起 复仇
全S评价试玩演示
无间龙头 北角惊魂夜
沈大师斗法笑脸猫

热血最强
忍者龙剑传3
高难度试炼单人演示

特别收录
一球成名篮球版
NBA 2K13
精彩进球集锦

新作影像集锦
COD 黑暗行动 Ⅱ
514废墟
中土守卫者
光环4
杀手47 赦免
质量效应 三部曲
天堂刺客 地狱&诅咒
Pid
PS全明星大乱斗
雷曼 传奇
索尼克全明星赛车 变形出发
直到黎明
终极地带 高清合集
跃出 动物之森（标清）
耐克+Kinect健身教练（标清）
无双大蛇2 加强版（标清）
纸片马里奥 贴纸之星（标清）
黑道圣徒3 完全版（标清）

电影前线
特种部队2 复仇
韩赛尔与格蕾特 女巫猎人
卑鄙的我2/虎胆龙威5

ENDING SONG
CARS计划 宣传PV

本期光盘特别附赠
UCG310游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/AmW-LFtJrWg/
密码:8DFYCCC23M

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①刺客信条Ⅲ		Ubisoft ②	动作 ③
多机种 ④	Assassin's Creed Ⅲ ⑤	⑥	美版
	2012年10月30日 ⑦	1人/多人在线 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩	⑪对应玩家年龄：17岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏
　　　　　宋　恺

编　　委：冯　健
　　　　　王锐愚
　　　　　衣山川
　　　　　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年12月1日
定　　价：人民币18.00元

官方中文版强势来袭 港版3DS全方位开箱评测



近期的中国市场可谓热闹非凡，先是X360开放国服相关业务，接着神游3DS LL和行货PS3双双计划入驻大陆市场，三个硬件厂商的积极表现让大陆玩家欣喜不已，这也意味着在不久的将来，会有更多质量上乘的中文游戏与我们见面。不过随之而来的便是主机的选购问题，有不少读者纷纷表示购买哪个版本比较好，于是本期我们将为各位带来在香港地区已经发售的港版3DS的相关评测，通过这次的开箱评测，或许会给尚在烦恼入手哪个版本主机的玩家提供一定的参考。

文 洛克 美编 NINA

港版包装

和修长型的日版包装不同，港版（台）3DS包装盒更加小巧秀气，而包装的最大特征便是左上角的“CT”标志以及左下角的“轻巧随身带”标签，底部的扫描码上方也用中文标记了该3DS的颜色，能让用户一眼便看出两个版本的差异。

内含物品一览



- 3DS主机×1
- 电源适配器×1
- 触控笔×1（在主机内）
- 2G SD存储卡（在主机内）
- AR卡×6
- 使用指南×1
- 使用说明书×1
- 固保卡（即保修卡）×1



◄包装盒正面特写，独特的包装让玩家能一眼看出和其他版本的区别。



▲港版内附的电源适配器是支持220V的，国内可以直接使用，这点比起日版来说省事不少。



◄包装盒背面特写，全中文的说明内容给人一种别样的亲切感。



▲行货主机的最大好处便是合法性，所购买的港版3DS全新机编码和包装盒上的编码相同的，包装内的固保卡中也贴有相同的编码，也就是不少使用水货版本玩家梦寐以求的“三码合一”了。



◄右上角显示着包装盒内的物品，由于港版机器是首度推出，因此不论是港版3DS还是3DS XL，其中都是内附电源适配器的，购买XL的读者不必再另行购买一个电源适配器。

主机外观

由于只是更换使用地区，因此港版3DS和外观和其他地区的3DS并没有差别，目前港版3DS分为晴空蓝（Cerulean blue）以及珠光桃红（Shimmer pink）两种颜色，这两种颜色都是港版所独有的，也算是港版3DS的标志之一，而港版的3DS XL分别为白色以及蓝黑两种颜色。



▲主机的背面，说明文自然也换成了中文，话说回来，产地那块还真是让人会心一笑啊。



▲主机按键特写，细节方面还是相当不错的，没有出现3DS LL首发机那种粗糙的毛边。



▲主机的正面，这种仿若晴空的配色让人一眼望去心情也不由自主地舒畅起来。



■翻盖后的港版3DS



▲和其他版本的首发颜色对比，不得不说以浅色调为主的港版晴空蓝相当赏心悦目。

系统

看完主机，接下来自然轮到重头戏——中文化的系统了，既然是港版主机，系统自然是全部中文化，这对不懂外语的玩家来说可是一大福音，之后更换Wi-Fi、设置系统细节等内容再也不用担心看不懂而误操作了。

港版的开机设置向导自然也中文化处理，尽管是繁体，但也不会存在看不懂的问题了。详细的中文向导会告诉玩家在使用上的细节，对国内玩家来说上手难度直接降为零。





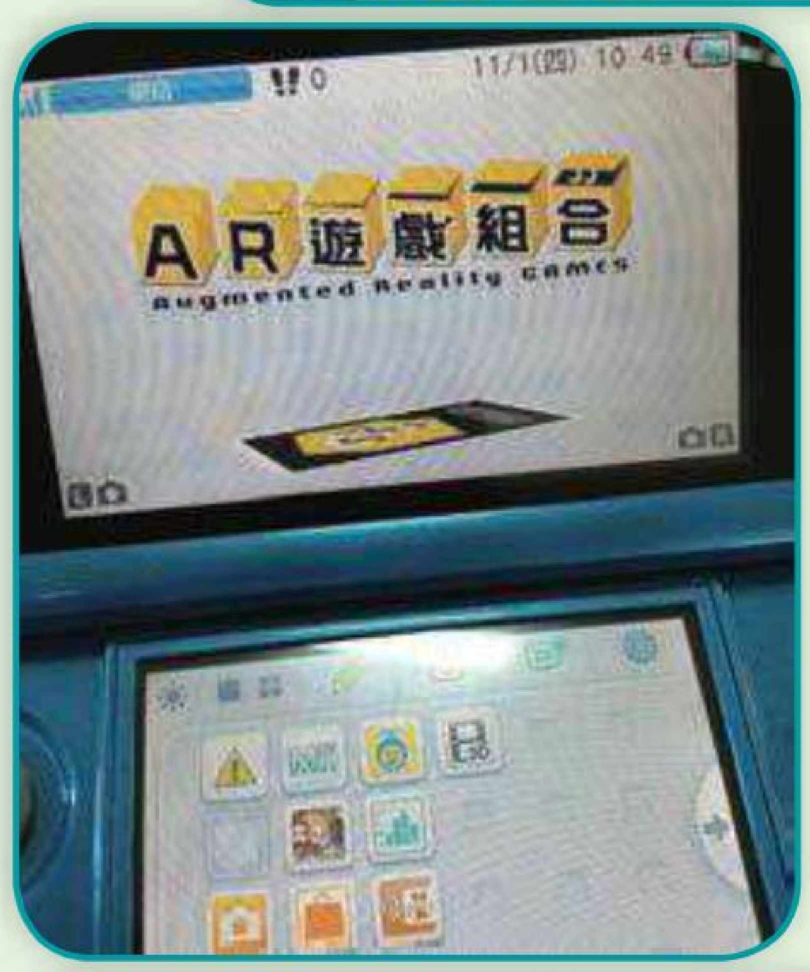
港版内置的功能与目前的日版3DS基本一致，只是界面语言全部换成繁体中文而已，不过中文输入对于内地玩家来说是一大问题，因为港版3DS的中文输入法只支持台湾地区常用的注音输入以及仓额输入法，对于习惯使用拼音和五笔输入的大陆玩家来说还是相当纠结的……

对应注音	拼音读音	对应注音	拼音读音
ㄅ	b	一(丨)	i
ㄆ	p	ㄨ	u
ㄇ	m	ㄩ	ü
ㄈ	f	ㄚ	a
ㄉ	d	ㄛ	o
ㄊ	t	ㄜ	e
ㄋ	n	ㄝ	ê
ㄌ	l	ㄞ	ai
ㄍ	g	ㄟ	ei
ㄎ	k	ㄠ	ao
ㄏ	h	ㄡ	ou
ㄐ	j	ㄢ	an
ㄑ	q	ㄣ	en
ㄒ	x	ㄤ	ang
ㄓ	zh	ㄥ	eng
ㄔ	ch	ㄦ	er
ㄕ	sh	上声	
ㄖ	r	去声	
ㄗ	z	阳平	
ㄘ	c	轻声	
ㄙ	s		

▶这里给各位顺带附上台湾地区常用的注音符号表，只要按照字的读音输入对应的注音符号即可。虽然不可能马上掌握，但也聊胜于无了。



▶港版的内置游戏译名和我们常用的译名有所不同，例如这款“飞行大脸兵射击”让人哭笑不得。



◀AR卡片游戏也进行了全方位汉化。



▼港版主机可以和其他版本的主机进行“擦肩”，显示的也是友好的中文。

应用

eShop





▲一个宣传影像+三款游戏就是目前港服的所有内容。

全中文界面的eShop看着很顺心，而且连接速度比日服要快上不少，也极少出现连接失败的悲剧情况。但美中不足的是目前里面的内容极少，不过这也不能怪罪于香港的工作人员，毕竟目前距离港版3DS的发卖还不足一个月。希望随着今后游戏的增加，港服eShop的内容会渐渐充实起来，甚至能达到和其他地区同步更新的情况。毕竟只有不断充实内容，才能吸引更多的玩家加入港服这个大家庭。

浏览器



进入本世代后，主机的附加功能显得越来越重要，特别是内置浏览器简直成了主机内必有的应用，毕竟大部分玩家在玩游戏的时候可能不太方便使用个人电脑浏览网页。而使用日版3DS的玩家都知道，日版3DS在浏览国内网站的时候会出现部分文字无法显示的情况，这是因为日版3DS只支持日文编码，只有小部分与日本汉字相同的中文能显示。

于是问题就来了，众所周知，香港地区是使用繁体中文的，在笔者心惊胆战地登陆百度后便直呼“这货坑爹啊!”，心里更是犹如万匹神兽呼啸而过——没错，和日版一样，港版3DS居然也只有部分中文能够正常显示，而更坑爹的还在后头，这玩意在浏览日本网站时，连部分日本汉字都无法显示!

从目前的测试来看，港版3DS只能用来观看一些繁体中文的网站，这对于使用简体中文的内地玩家来说完全用不上。当然，最要命的在于，因为编码问题，在使用Mii广场等应用时甚至无法显示一些以日文命名的玩家名字……

▼浏览日本网站时，对于日文汉字支持相当糟糕。



大陆玩家所关心的问题

对于大陆玩家来说，相信最为关心的还是主机在实际使用方面的表现吧？下面我们将为各位奉上实际使用方面的相关评测，各位看官可千万不要离开哦！

锁区

在开始这方面内容时，笔者先给各位普及一下锁区方面的知识，所谓锁区，指的是当前版本主机只能使用对应地区的游戏，其他地区的游戏无法在该主机上运行，通俗的说法就是日版3DS只能运行日版游戏，无法运行美版游戏。而目前的汇率是日元价格明细高于美元，这就让很多计划入手便宜的美版主机的玩家梦想破灭，因此3DS的锁区和PSV的单账户也一直被笔者认为是两大“反人类”设定。

那么港版3DS又究竟如何呢？笔者让港版3DS分别使用日版和美版游戏进行测试，结果非常遗憾——港版和美、日版一样为独立分区，各地地区游戏互相不通用，例如港版主机放入美、日版的游戏后，主机界面不会有任何放入游戏卡的反应。另外，台版3DS与港版被归在同一地区，因此同样不支持日版和美版游戏。





港版游戏的包装也和其他版本有着细微差别，特别是右下角有“CT”字样。而港版（包括台版）主机的包装背后的说明中已描述：“仅能使用印有“原厂出品”标志的游戏，无法使用其他国家、地区的游戏”，因此购买时请注意查看封面。



在港版3DS上测试日版NDS游戏《口袋妖怪 白2》，因为绝大部分NDS游戏都是没有分区的，所以不论哪个地区版本的NDS游戏，在港版3DS上都可以正常运行。



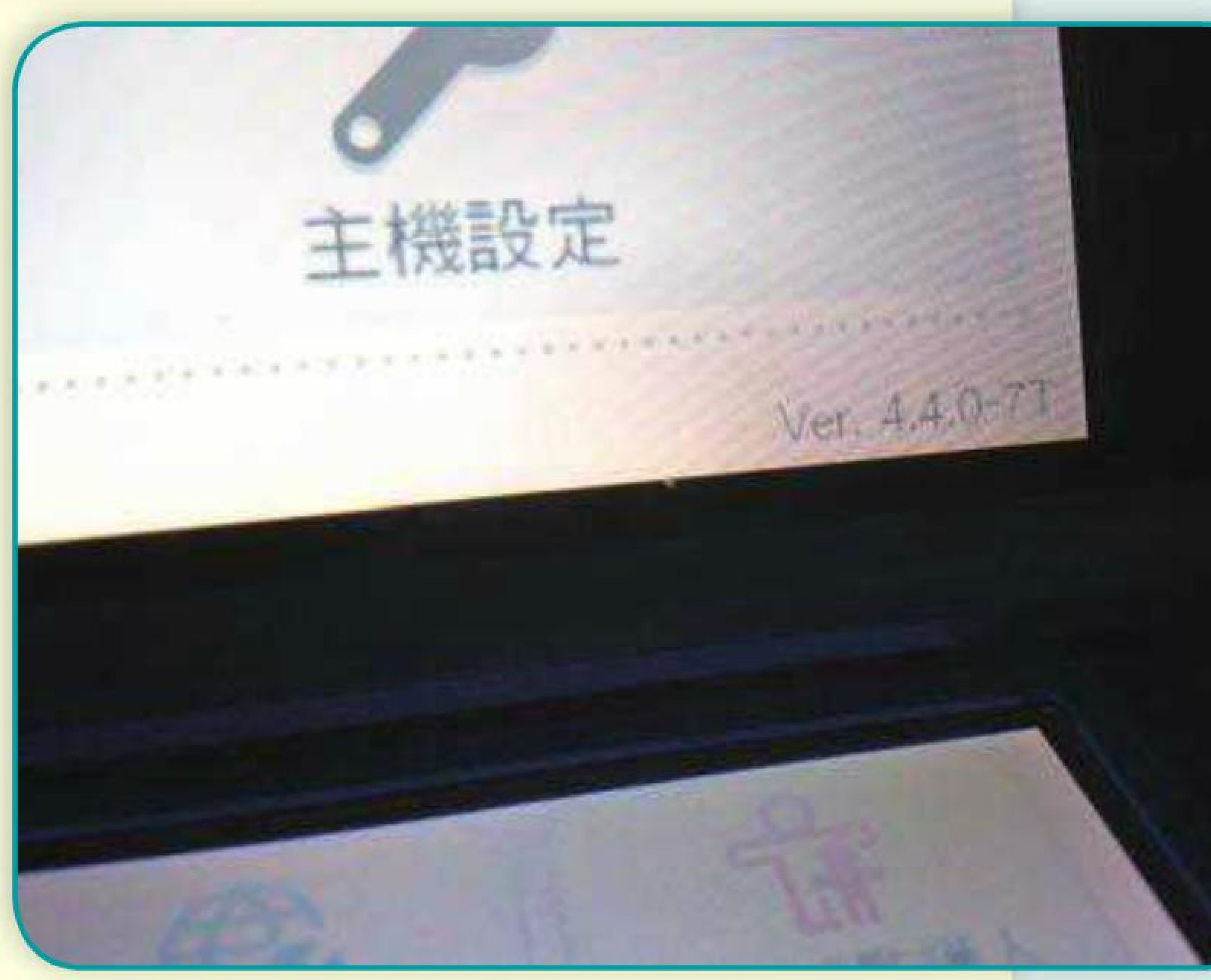
烧录卡



原生系统是4.2版，可以兼容市面上的大部分烧录卡。

随着任天堂将系统更新至4.4之后，由于引入了独特的反烧录检测机制，市面上绝大部分烧录卡因为硬件设计存在先天缺陷，无法通过升级解决，因此目前只有更新1.8固件后的DSTWO才能正常运行（不愧是烧录卡王者，虽然售价偏高，但花得值啊）。而港版3DS在联网的情况下会提升更新成最新的“4.4.0-7T”系统，也就是4.4系列的系统，经测试1.8固件的DSTWO烧录卡能完美运行。

对于大部分国内玩家来说，在购置3DS后都会再购入一张烧录卡玩NDS游戏（目前烧录卡并不支持3DS游戏），港版3DS并未在这部分做出什么加密措施，因此港版在这方面的兼容性与其他地区版本是完全一致的，并不会存在哪个版本更好的问题。目前发售的港版3DS



中文游戏

当然，港版3DS对国内玩家最大的诱惑在于全中文化的游戏，目前港版仅推出了三款游戏，分别是任天堂自家的《马里奥赛车7》《塞尔达传说 时之笛3D》和Capcom的《生化危机 启示录》。经过试玩，游戏的翻译近乎完美，不过个别人物译名和国内有所出入，算是惟一美中不足的地方。

■《塞尔达传说 时之笛3D》



■《生化危机 启示录》



■《马里奥赛车7》

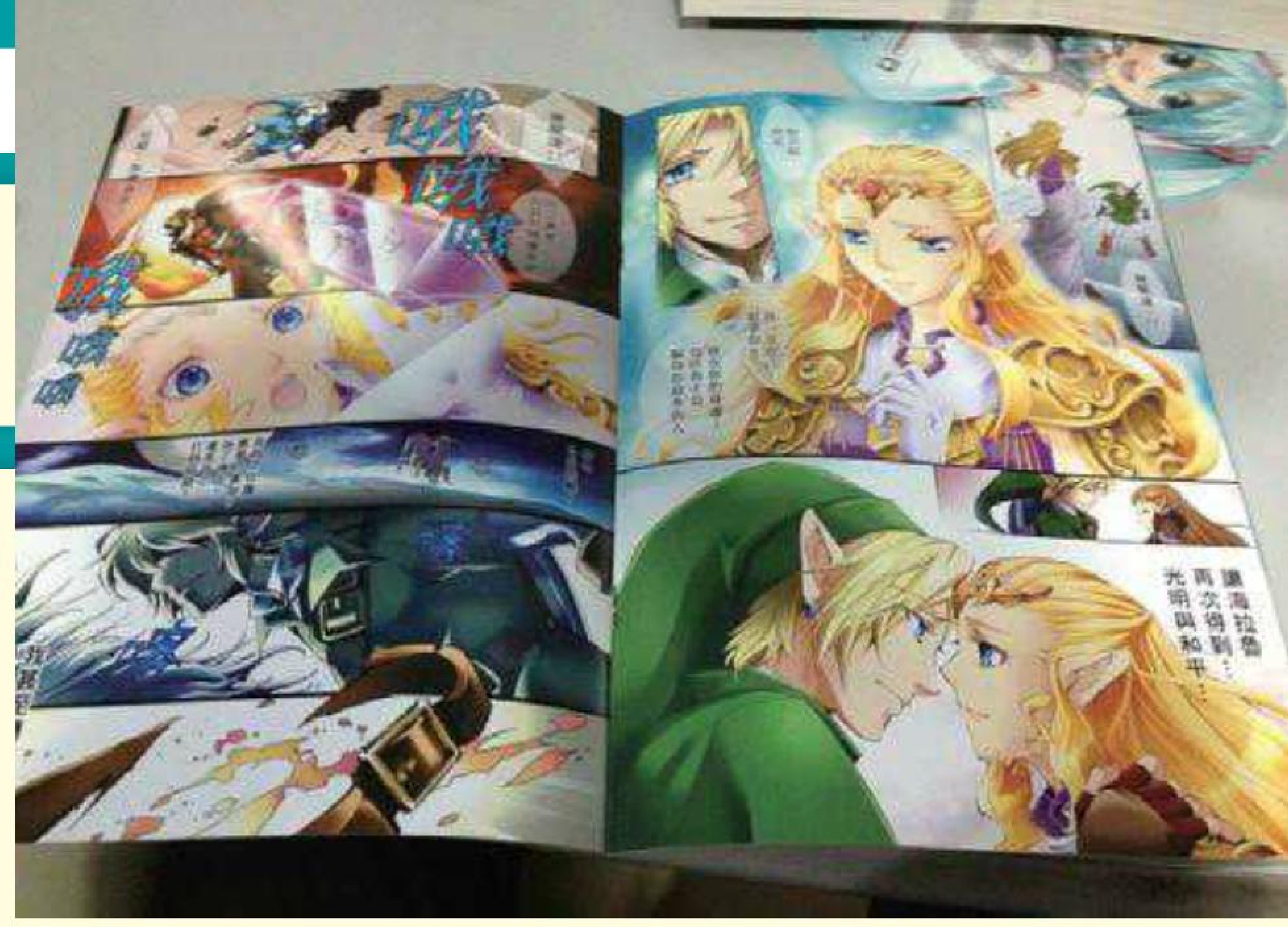






▲宣传手册对游戏的系统讲解非常详尽。

使用港版《马里奥赛车7》（港版译名《玛利欧赛车7》）连接任天堂网络进行联机，和其他版本一样，港版游戏可以和全球各地的玩家共同对战，而且搜索速度非常快，虽谈不上“秒搜”，但一般情况下在一分钟内必定可以开始比赛。



港版《塞尔达传说 时之笛 3D》的宣传手册，里面不仅包含了角色介绍、游戏指南，还有港版独有的剧情漫画。话说回来，会说话的林克违和感十足啊！】

未来趋势

一款主机是否吸引人，软件数量算是一个决定性的因素，在完稿前香港官方透露，港版 3DS 在未来几周将发布众多软件，并且宣布台湾知名女子流行演唱团体 S.H.E 作为港版 3DS 的广告代言人，各位在 Mii 广场还能找到她们的 Mii 形象，接受后玩家不仅可以使用她们的形象游玩港版《马里奥赛车 7》，还能在 AR 卡片中和她们共同游玩，这对 S.H.E 的粉丝来说是个不容错过的好消息。



▲S.H.E的Mii形象，好吧，我承认这个Mii形象和真人相比差距颇大。





▲和S.H.E共同游玩。

除了 S.H.E 的代言活动外，香港官方还公布了《星际火狐 64 3D》和《马里奥网球 公开赛》新的繁体中文版游戏的发售日，具体情况下表：

游戏名	发售日	售价（港币）
超级马里奥 3D 大陆	2012.12.7	349
任天狗+猫	2013.1.11	349
星际火狐64 3D	2013年春季	未定
马里奥网球 公开赛	2013年春季	未定
新超级马里奥兄弟2	2013年夏季	未定
火影忍者 SD 力量全开疾风传（日文版）	2012.11.29	389

※ 关于港币和人民币的换算，由于汇率常有变动，因此这里不提供换算后的人民币价格，各位可以在百度搜索港币，使用第一项即可查询。



■新游戏的宣传页面。



▶中文化的《任天狗+猫》可是勾引女朋友的利器哦！

结语

关于港版 3DS 的相关评测就到此结束，说实话，港版 3DS 给我感觉还是相当不错的，毕竟全中文的语言环境给人的感觉不是一般的亲切，不过港版是否会普及，关键问题还是软件的数量，虽然目前市场仅有三款游戏，但香港公司近期的举动能让玩家明显感到他们的诚意，希望在今后有更多官方中文版游戏与我们见面，在今后的时间里我们也会对中文化游戏做出进一步报道，这些打入中国市场的主机是否会受到玩家的追捧，就让我们拭目以待吧。



探寻伊甸苹果
《刺客信条》的五年征程

“为何我们有这些天赋，这些能力？因为它就在我们的血液之中……这是两个世界合二为一之时已播下的种子。这就是阿萨辛，两个世界之子！”

——Clay Kaczmarek



■虽然Desilets才是主创者，但在《刺客信条》发售后，人们记住的却是美女婕德·雷蒙德。

文 藤曦 编 星夜 美编 anubis

波斯王子：刺客

1974年，法裔加拿大人Patrice Desilets出生在魁北克省，他的父亲是个小有名气的数学家。受到父亲的熏陶，Desilets从5岁就开始接触计算机，但他的梦想是成为一名演员。1990年代初，他在加拿大魁北克的爱德华蒙卑狄学院学习表演艺术，当他听着讲师口沫横飞地讲述俄罗斯表演艺术大师斯坦尼斯拉夫斯基的故事，以及法国人表演莎士比亚作品的困难，突然他觉得自己是在浪费时间。

“仿佛是灵光一闪，我突然意识到自己在这方面不是一块好材料。”Desilets说。于是在那所学校拿到一个电影学的本科学历后，他毅然转向了其他行业。刚好那时育碧在魁北克大规模招聘，Desilets就加入了育碧。那时他并未意识到自己所学的表演艺术未来会相当实用。

2003年底，Desilets刚刚以创意总监的身份做完了《波斯王子 时之沙》。育碧给他放了一个月的大假，但是要求他在放假归来后要有续作的提案。Desilets这一个月的假期是在苦恼中度过的，他认为《波斯王子》是一块贫瘠的土壤，并不具备在上面进一步深度耕作的条件。

苦恼的Desilets想起了他读过的一本关于秘密组织的历史书，他最喜欢的一章讲述的是哈桑·萨巴哈的故事，他是11世纪的穆斯林传教士，创建了“Asasiyun”组织，其意为“信仰忠诚的人”，该组织就是后世所说的阿萨辛，即“刺客”一词的来源。阿萨辛组织服务于其主导者的政治与宗教势力，神不知鬼不觉地刺杀敌对势力的关键人物，令人闻风散胆。Desilets心想，如果主角的身分是刺客而非王子，也许会更有发挥的空间。

新作的内部代号为《波斯王子 刺客》，玩家扮演耶路撒冷的一位刺客，任务是拯救年幼的王子，将其护送到安全之地。这款游戏制作筹备了一年的时间，在概念设计过程中逐渐将王子排除在外，那时Desilets不敢跟上司说这款游戏正在变为原创新作。“我一直对他们说，这是一款《波斯王子》游戏，你扮演的是刺客。我是个坏员工。他们让我做《波斯王子》，我却阳奉阴违。然后育碧说‘这不是我们想要的呀，我要我们的王子！’”

Desilets的上司知道不能让他一个人为所欲为。这款被更名为《刺客信条》的新作又迎来了另一位制作人——大美女婕德·雷蒙德！在本作之前，婕德曾经开发了4款游戏，当过程序员，也做过制作人，但从未有这种3A级大作的制作经验，不过她对开放型游戏颇有心得。婕德于1975年8月出生在蒙特利尔，从小就和男孩子一样喜欢游戏，经常抢表弟的游戏玩。而且她喜欢的并非那种可爱型的游戏，而是类似于《怒之铁拳》的核心向动作游戏。因为热爱游戏，她从小就开始用苹果电脑学习编程，8岁时立志成为游戏开发者。大学毕业后，她曾在



■《刺客信条》缔造者Patrice Desilets。

《刺客信条》历史年表

远古时代

起源未明的高级物种“第一文明”按照自己的形象，以地球上的现有物种为基础，创造了人类。然后他们创造了“伊甸碎片”用于控制人类，让人类成为他们的奴隶。由于第一文明与人类之间的繁衍生息，某些人类的DNA中拥有了第一文明的基因，拥有了“鹰眼”等特殊能力，并且可驾驭伊甸碎片。据说大约有十万分之一的人类拥有高浓度的第一文明DNA，亚当与夏娃就是最早拥有这种高浓度DNA的人类，他们奋起反抗第一文明的压迫，偷走了“伊甸苹果”。其他人类也加入到他们的反叛行列，终于爆发了人类与第一文明之间的战争。

公元前7.5万年

在人类与第一文明激战正酣之时，太阳耀斑的突然爆发几乎导致地球上所有生物的灭绝。人类只剩下不到1万人，第一文明的幸存者更少。仅存的第一文明被人类的后代误以为是神，他们影响了人类的文化与建筑，古代的万神殿就是延续了第一文明的建筑风格。

公元前465年

波斯刺客大流士刺杀了圣殿骑士的盟友波斯王薛西斯一世，这是史载首次以阿萨辛腕刃进行的刺杀行动。

公元前323年

圣殿骑士盟友亚历山大大帝被巴比伦刺客毒杀。

公元前210年

圣殿骑士盟友秦始皇被中国刺客魏宇行刺身亡。

公元前44年

凯撒借圣殿骑士之力称帝，其友布鲁斯特带领元老院里的阿萨辛组织秘密成员策划了刺杀行动，由其率领的“解放者”组织在刺杀行动中连刺凯撒23刀将其击毙。

公元前30年

埃及刺客阿蒙内特用毒蛇刺杀了圣殿骑士操控的傀儡女王——埃及艳后克莉奥帕特拉。

公元1129年

贝尔纳·德·克莱尔沃公开成立了圣殿骑士团，并制定了所谓的“拉丁守则”。首任圣殿骑士团长是雨果·德·帕英。

公元1176年

撒拉逊王萨拉丁攻占了马斯亚夫的累范特阿萨辛要塞，刺客大师奥马尔·伊本-拉阿哈德为拯救好友艾哈迈德·索菲安而英勇就义，索菲安却因为愧疚



■第一文明用伊甸苹果控制人类。





■刺客魏宇的雕像。

IBM 实习，之后成为索尼网络娱乐公司的首批员工之一。接着她跳槽到 EA，成为《模拟人生 Online》的制作人。2004 年，怀念家乡的婕德决定跳槽到育碧蒙特利尔，入职后不久，她就被分配到正好缺人的《刺客信条》团队。

《刺客信条》初期的开发人员数量只有 20 人，到三年的开发周期后期，人数增加到 120 人。游戏的野心越来越大，从平台动作游戏变成了沙箱式游戏，设定于十字军东征时期。主角可以像波斯王子一样飞檐走壁，聪明的敌人会紧追不舍。Desilets 要创造一个活生生的圣城，给玩家以强烈的代入感。无处可逃的刺客有时可以混入人群，在敌人的眼皮底下逃脱。游戏中仅人物动作就超过了 1 万种，是《波斯王子 时之沙》的 20 倍。

制作组意识到 PS2 已无法实现他们的游戏创意，他们需要的是次世代主机，还要有一个全新的引擎。前两年的时间最艰苦，Desilets 说：“尝试原创游戏是非常艰难的，第一年没有任何能玩的样品，就连屏幕上能够看得到的东西都没有。所以只有用 3DMAX 和 MAYA 做段动画，还要做许多文献研究与绘画工作。而这一切都无法测试。”

同样出自育碧蒙特利尔的《分裂细胞》为《刺客信条》提供了不少的经验基础。首席关卡设计师 David Chateauneuf 的工作是让场景中的一切均可攀爬。由于目标机种从 PS2 进化到次世代，Desilets 在开发《波斯王子》时的许多想法都得以实现。他在《波斯王子 时之沙》时就打算在场景里塞满 NPC，但是 PS2 区区 32MB 的内存将同屏人数限制为 8 人。《刺客信条》可以用同屏 120 名 NPC 创造出一个鲜活的街头场景。

2007 年，育碧庞大的宣传机器开始转动，在强大的宣传攻势下，《刺客信条》成为这一年最具话题性的游戏之一。阿萨辛历史背景之下暗藏的科幻要素更令人产生一探究竟的强烈好奇心。历史上，哈桑·萨巴哈的格言“诸行无常，诸法无我”也是对《刺客信条》游戏性的一种指导原则，即在虚幻的世界里任我而行。尽管如此，它的缺陷也是显而易见的，重复感太强的任务很容易令人疲倦。游戏的开放度也没有当初宣传的那么高。无论如何，《刺客信条》的销量超过了 1000 万套，成为育碧有史以来最畅销的游戏。任何负面评价都已无法阻挡育碧对本系列的全力投入……

文艺复兴



几年后，Patrice Desilets 表示他本人最喜爱的《刺客信条》是第一作——虽然本作的业界评价并不是太高。“因为它是最纯粹的，你在创造自己的冒险故事，而《刺客信条 II》是我们为大家创造故事，大家跟着就是了。在我看来，第一作是一个神奇的玩具，第二作是真正的游戏，有规则与任务。个人而言还是最喜欢第一作的那种诗意。”

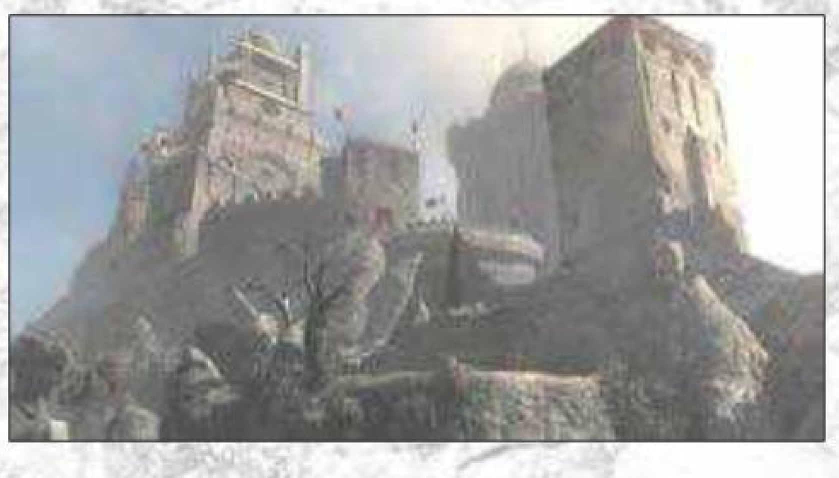
《刺客信条》对 Desilets 来说还有另一层特殊意义——他的第一个女儿就在本作开发后期最忙碌的阶段降生。人生中最重要的作品与可爱的女儿同时孕育与诞生，整个过程是辛苦而又幸福的。在游戏发售后，Desilets 获得了一笔可观的项目分红，他用这笔钱买了一套新房子，花了不少钱进行豪华装修。Desilets 说，2009 年是他人生中最美妙的一年，这一年他终于学会了怎么当父亲，女儿也能够和他说话了。与妻子和女儿住在新家里，生活十分美满。

在《刺客信条》大成功之后，育碧为续作提供了两倍的预算，预定于 2009 年上市，在此期间还通过其他团队开发了 NDS 版的《埃泰尔历代记》。不过这款浑水摸鱼的游戏并无长处可言，Desilets 率领的主力团队与之毫无关联。

《刺客信条 II》的开发历程是前松后紧，进入 2009 年后，开发中存在的许多问题相继暴露。育碧只有让新加坡工作室帮助蒙特利尔方面解决一些关卡设计上存在的问题。此时外界并不知道的是，续作的舞台已经从中东搬到了文艺复兴时期的意大利。前作中被玩家视为鸡肋的 Desmond 这条暗线正是为续作的多样化发展做伏笔。Desilets 认为，舞台背景要不断变化才能带给玩家新鲜感，避免像《波斯王子》一样陷入难以做出新意的贫瘠境地。

2009 年晚春时节，Desilets 的团队为《刺客信条 II》的 E3 展首个预告片足足筹备了一个多月，5 分钟的短片浓缩了他对系列未来发展的期望。作为游戏制作人，Desilets 要向世界各地的业界人士讲解《刺客信条 II》，为了克服自己浓重的法式英语口音，他专门请了个演讲专家帮自己指点发音。在那一个多月的时间里，他每个星期就要进行两次演讲训练，将要讲的每个词句记熟。这场在索尼 E3 展前发布会上进行的演示非常成功，蒙特利尔当地的电视台还有直播，那时 Desilets 的女儿就在电视机前，指着电视高兴地叫“爸爸！爸爸！”

这是 Desilets 最忙碌的一年。因为《刺客信条 II》是育碧最重要的游



而自杀。奥马尔之子埃泰尔和艾哈迈德之子阿巴斯在累范特阿萨辛首领锡南的抚养与训练下成长。

公元 1189 年

累范特阿萨辛的学徒 Haras 背叛了阿萨辛投奔圣殿骑士，并带领他们袭击了马斯亚夫的城堡。后来埃泰尔杀死了 Haras，拯救了恩师锡南，他本人因而跻身为刺客大师的行列。

公元 1191 年

埃泰尔与 Malik 和 Kadar 兄弟前往耶路撒冷的所罗门神庙寻找“圣堂宝物”，其实就是第二个伊甸苹果。Kadar 身亡，



右臂受伤的 Malik 带着伊甸苹果成功逃回了马斯亚夫。埃泰尔击退了随后杀到的圣殿骑士追兵，但是因为违反了 3 则刺客信条而被降职。锡南让他刺杀 9 名圣殿骑士重要人物以恢复原职。埃泰尔完成了任务，而锡南却背叛了阿萨辛，用第二个伊甸苹果对阿萨辛与马斯亚夫的平民进行洗脑，以服从他的命令。最后阿萨辛杀死了锡南，把苹果藏在了他的书房里，却被阿巴斯所偷，并在马斯亚夫堡外的了望塔上激活，他差点因此丧命，幸亏被埃泰尔所救。此后埃泰尔成为累范特阿萨辛的首脑，被授予“师尊”称号。

另一方面，圣殿骑士大师 Armand Bouchart 从理查德王一世手中购买了塞浦路斯岛，准备将圣殿骑士的基地搬到该岛。那年秋天，埃泰尔率领累范特阿萨辛袭击了阿克里港口的圣殿骑士巢穴，一路追杀至塞浦路斯岛，最终消灭了圣殿骑士。

公元 1204 年

埃泰尔前往拜占庭帝国的君士坦丁堡，将阿萨辛的教义带到该城。但是因为第四次十字军东征的爆发，埃泰尔被迫返回马斯亚夫。



公元 1217 年

蒙古大军压境，埃泰尔带着妻儿离开了马斯亚夫，Malik 暂时接管累范特阿萨辛。

公元 1225 年

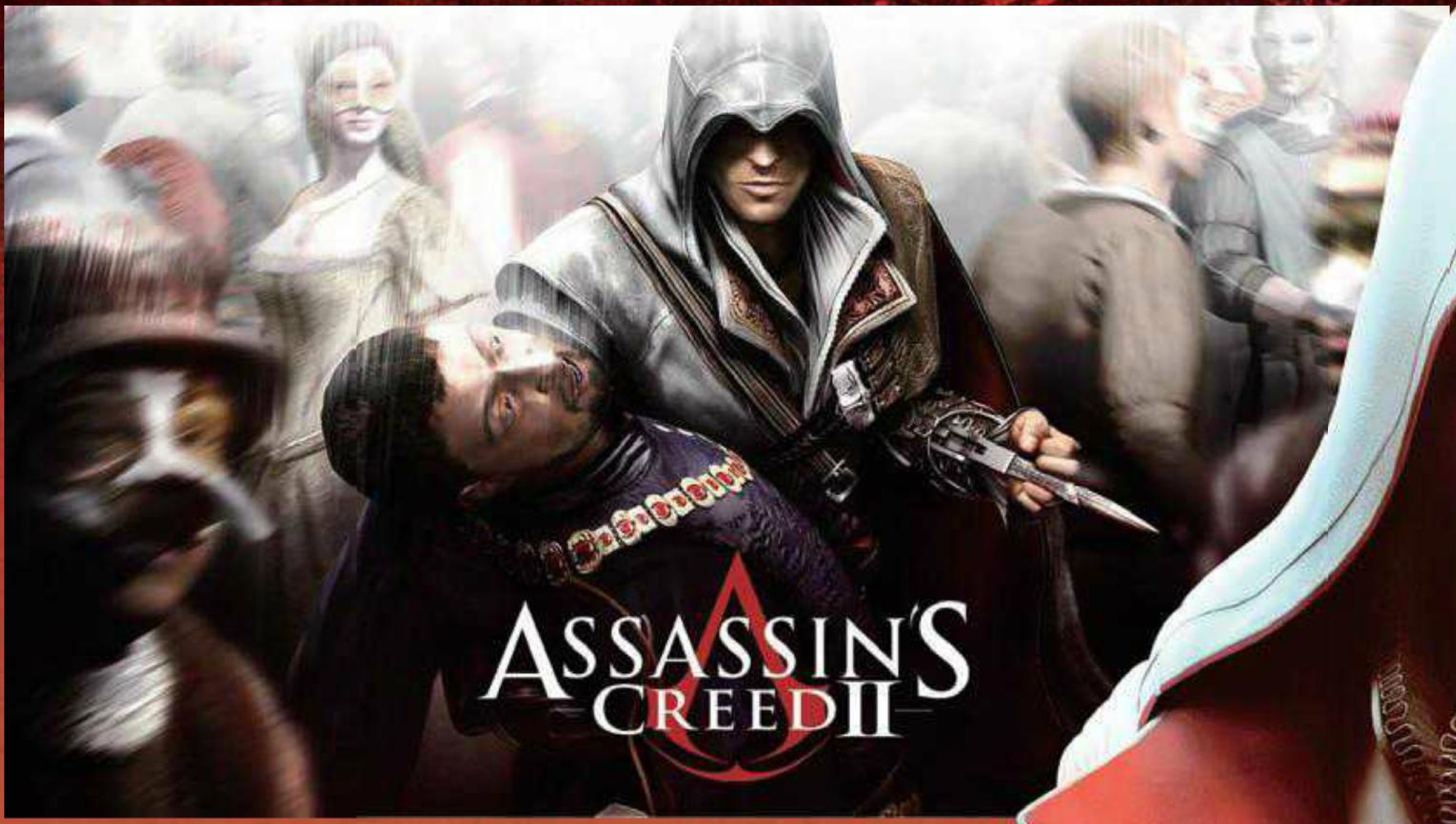
阿萨辛学徒 Swami 在阿巴斯的授意下杀死埃泰尔的小儿子塞弗·伊本－拉阿哈德并嫁祸给 Malik。Malik 被关进马斯亚夫的地牢，而阿巴斯掌控了累范特阿萨辛。

公元 1227 年

埃泰尔与蒙古刺客 Qulan Gal 合作，成功刺杀了成吉思汗，其致命伤是埃泰尔之子 Darim 射的一箭。

公元 1228 年

埃泰尔携妻儿返回马斯亚夫，得知小儿子被害。将 Malik 从地牢救出后，埃泰尔不可避免地与阿巴斯对决。然而在此战中，Malik 与埃泰尔的妻子玛利亚都被 Swami 所杀。此后意志消沉的埃泰尔





戏，在世界各地都有大规模的宣传推广活动。除了 E3 外，Desilets 还要根据宣传需要到澳大利亚、法国、意大利和日本等地出差。游戏做完的时候，他再次拜访了意大利，将游戏中出现的历史建筑再参观了一遍。他和几个同事一起走到一座桥上，然后用随身带的笔记本运行了游戏中的同一座桥，他们对着现实世界中的桥说：“哇！这 3D 做得够逼真啊！”

《刺客信条 II》的精彩之处不止是精确还原了文艺复兴时期的意大利。Desilets 将人们对前作的不满铭记于心，战斗系统进行了改良，任务变得更丰富多样，剧情也更引人入胜。为了让那些华丽而庄严的建筑发挥更大的作用，提升玩家到处探索的动力，育碧蒙特利尔安排了许多秘密场所。主线任务之外往往能发现许多惊喜。金钱系统的加入也提高了游戏性，赚钱的方式多种多样，而赚钱的过程本身就是一种乐趣，而花钱不仅可以买来武器装备，更能收买一些 NPC 让你的行动事半功倍。剧情方面则是在深入讲述阿萨辛与圣殿骑士冲突背景的同时，将暗藏于背后的惊天秘密逐步揭露，在解答了一些问题的同时，用“伊甸碎片”、“史前文明”等更大的谜团令人欲罢不能。本作发售后真正做到了叫好又叫座，在保持近千万套的销量销量的同时，也获得了数十个“年度最佳游戏”大奖与提名。

Desilets 在开发《刺客信条》一代之时初为人父，而在《刺客信条 II》发售的同一个月，他的第二个女儿也降生了。虽然此时游戏已经发售，但 Desilets 依然忙碌，他要继续制作两个大型 DLC。在与女儿、父母和岳父岳母一起度过了一个充满天伦之乐的温馨圣诞之后，他的职业生涯将走上另一条道路。



自我放逐到阿拉姆特，而阿巴斯成为新的师尊。

公元 1247 年

20 年的自我放逐之后，埃泰尔返回马斯亚夫，途中拯救了商人 Mukhlis。他逐渐获得马斯亚夫的村民与累范特阿萨辛许多成员的支持，然后在马斯亚夫附近成立了自己的阿萨辛组织，逐步分化阿巴斯的支持者。最后阿巴斯的支持者们放下了武器，向埃泰尔打开城门，拥护他再次担任师尊。埃泰尔终于消灭了阿巴斯，夺回累范特阿萨辛兄弟会的控制权。此后他开始在马斯亚夫城堡的地下建造一个图书馆。

公元 1256 年

旭烈兀汗率领蒙古军入侵累范特，摧毁了累范特阿萨辛的多处堡垒。

公元 1257 年

埃泰尔意识到马斯亚夫这个目标对敌人来说太明显，于是将刺客从马斯亚夫送往世界各地，将阿萨辛发展为一个覆盖广泛的组织。

威尼斯探险家尼克罗・波罗与马飞奥・波罗受其好友 Darim 之邀前往马斯亚夫，在那里接受了埃泰尔的刺客训练。尼克罗将自己在马斯亚夫的见闻写了下



来，包括埃泰尔的故事，书名为《秘密远征》。不久旭烈兀汗攻占了马斯亚夫堡，尼克罗与马飞奥在埃泰尔父子的帮助下带着重要资料逃走。但在途中“埃泰尔的手稿”落入蒙古军之手。埃泰尔让 Darim 逃离马斯亚夫，自己锁在图书馆里，藏好伊甸苹果，封上了第六个“记忆封印”，然后静静地坐在椅子上与世长辞。

公元 1258 年

尼克罗与马飞奥在君士坦丁堡成立了阿萨辛公会，他们将埃泰尔的书分别藏在君士坦丁堡的多座地标建筑里，将马斯亚夫之键藏在了地下墓穴。

公元 1259 年

为了找回落入蒙古人之手的埃泰尔手稿，尼克罗与马飞奥开始了长达 10 年的亚洲之旅，但终究没有找到手稿，最后回到了威尼斯。

公元 1269 年

回到威尼斯的尼克罗与马飞奥在那里创建了又一个阿萨辛公会，同时将尼克罗的儿子马可・波罗训练成刺客。

公元 1271 年

尼克罗与马飞奥再次前往亚洲，此行带上了马可・波罗。最终马可・波罗从忽必烈那里得到了埃泰尔手稿。

公元 1296 年

意大利刺客兼诗人但丁将好友之子 Domenico Auditore 招收为入门弟子。

公元 1307 年

阿萨辛秘密游说法国菲利普四世国王向圣殿骑士团开战，将其判为异教徒，数百名圣殿骑士被烧死。

公元 1314 年

最后的圣殿骑士大师雅克・德・莫莱意识到圣殿骑士已无法作为一个公开的组织，于是转入地下行动。他将 9 名最信任的手下派到世界各地，传承圣殿骑士的使命。然后雅克将自己烧死，让世人误以为圣殿骑士从此彻底瓦解。

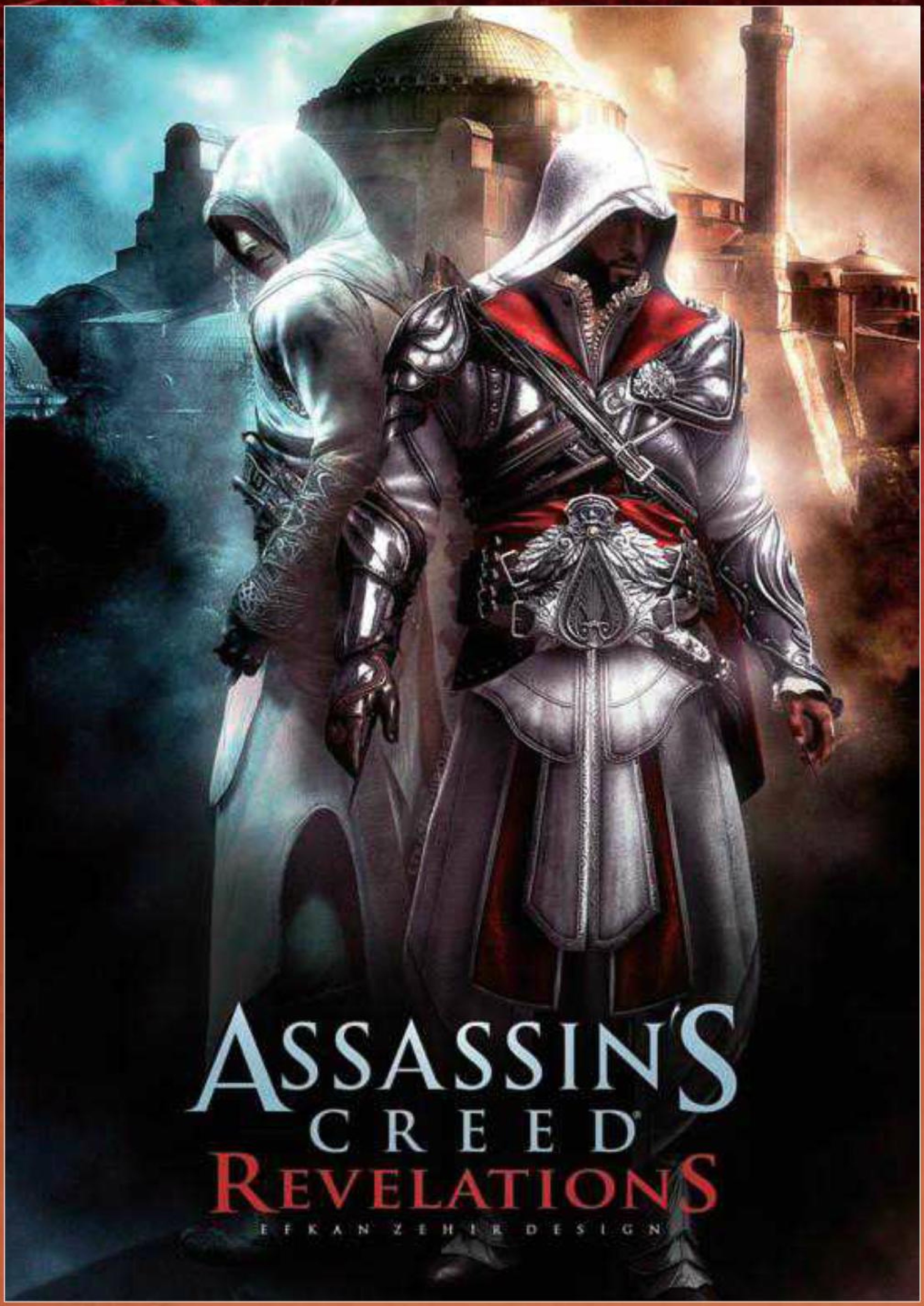
离别

在《刺客信条 II》开发的同时，系列的全面量产化正在启动。系列的漫画、小说、电影短片等衍生作品陆续上市，PSP 版的《刺客信条 血统》和 NDS/iOS 版的《刺客信条 发现》一前一后地上市。这些分支作品不断填充完善着系列的世界观背景。而这些仍不足以让育碧高层满足，他们提出要每年推出一款主力续作。而这些续作与其缔造者再无关联……

2010 年 5 月，育碧公开《刺客信条 兄弟会》后不久，婕德·雷蒙德宣布其今后将不再参与开发《刺客信条》，她已经被育碧指派为新成立的多伦多工作室主管，其首款大作就是两年之后才公开的《分裂细胞 黑名单》。婕德说，之所以搬到多伦多，是因为她的丈夫和女儿都在多伦多，她想多陪陪家人。而且她不喜欢担任《刺客信条》制作人时曝光率太高的感觉，那样让她觉得失去了自己的私人生活，她说：“我一直都是个程序员，没想过要抛头露面，这不是我的本意。”

就在婕德调职声明的一个月后，Desilets 宣布辞职。根据事后的业内消息，THQ 公司以高出育碧 60% 的薪水条件挖走了 Desilets 和《刺客信条》的另外三名骨干成员，分别是美术总监 Alex Drouin、制作经理 Mark Besner 以及助理制作人 Jean-Francois Boivin。THQ 并未透露具体数字，但是不妨参考一下 Desilets 在育碧所得的报酬：他在蒙特利尔三年间的年薪总计为 130 万加币，如果在《刺客信条 兄弟会》完成之后才离开育碧，还会再得到 60 万加币的分红。THQ 给出的条件肯定比这高得多。此外，魁北克有竞业禁止的相关规定，Desilets 在一年内不得在游戏业里就职，也就是说，THQ 要白养他一年之后才能开始委任他启动新作项目。THQ 求贤若渴的程度可见一斑。

在几位主力人员离去的同时，要用短短一年时间开发出规模更大的续作，育碧将其项目调度能力发挥到极限。为确保游戏质量，在蒙特利尔工作室之外，育碧还安排了法国安纳西、罗马尼亚布加勒斯特、魁北克城以及新加坡工作室合力制作，《刺客信条 兄弟会》成为其有史以来制作规模最大、参与人数最多的游戏。本作新总监 Alex Amancio 的主要工作就是负责各工作室之间的协调。安纳西工作室负责的多人模式结合了他们当年开发《分裂细胞 混沌理论》多人模式时积累的经验，围绕招募与训练刺客，将阿萨辛派发扬光大的主题，可谓游戏性满点，成为本作的最大卖点。太短的制作周期没有牺牲本作的游戏品质，PS3 版高达 90 分的 Metacritic 平均分证明了它的实力，并获得英国电子游戏协会大奖的 7 项提名，包括“年度最佳游戏”提名，最终获得动作类最佳游戏大奖。游戏累



计销量也超过 900 万套。

《刺客信条 兄弟会》能高效率地顺利完成，得益于有前作的经验与素材积累。为了实现每年一款主力续作，育碧事实上将《刺客信条 II》变成了一个三部曲，以文艺复兴时期的欧洲为主要背景。因为这一时期的建筑有许多共同特点，因此许多关卡可以回炉利用。《刺客信条 兄弟会》的成功证明这种做法行得通。所以本作发售后《刺客信条 启示录》马不停蹄地启动。本作的开发过程可以说是前作的“升级版”，共有 6 个工作室参与，团队规模达到 450 人，巅峰时期突破了 800 人！育碧蒙特利尔的 200 人团队仍然是主力，安纳西工作室继续负责多人模式，魁北克工作室负责游戏系统

公元 1321 年

但丁被圣殿骑士所杀，意大利阿萨辛这才知道圣殿骑士并未灭亡。Domenico Auditore 带着埃泰尔手稿前往西班牙，船刚靠岸就遭到圣殿骑士所雇海盗的袭击，危急中 Domenico 将手稿分别藏在几个箱子里，他的妻子不幸遭到奸杀。

公元 1324 年

马可·波罗与 Domenico 的父亲先后被圣殿骑士所杀。Domencio 翻修了位于蒙特里久尼的庄园，更名为 Auditore 庄园，那里成为意大利阿萨辛的基地。

公元 1348 年

圣殿骑士的秘密组织“十字兄弟会”在德国各地帮助那些深受瘟疫折磨的人们，其真实目的是寻找十字生命章。

公元 1402 年

在圣殿骑士的帮助下，朱棣成为明朝第三位皇帝，年号永乐。此后他下令捕杀了中国的数千名阿萨辛刺客，包括



其领导者方孝孺。李彤与一位刺客学徒带着伊甸苹果逃亡。

公元 1424 年

永乐皇帝在戈壁镇压叛军时遭李彤刺杀。

公元 1431 年

圣女贞德因拥有圣殿骑士要寻找的伊甸之剑而被其烧死。

公元 1453 年

拥有伊甸苹果的穆罕默德二世率领奥斯曼帝国攻占了君士坦丁堡。

公元 1454 年

Domencio 的后人 Mario Auditore 接管蒙特里久尼，开始对城市进行改革。他击退了斐德列克公爵率领的佛罗伦萨人的进攻，之后他在本镇的墓穴里找到了伊甸裹尸布。

公元 1476 年

Mario Auditore 的兄弟 Giovanni Auditore da Firenze 试图揭露圣殿骑士占领米兰的阴谋，却反遭污蔑，被圣殿骑士大师罗德里格·波吉耳的同谋 Uberto Alberti 下令处死。Giovanni 之子 Ezio 刺杀了 Uberto，继承了父亲的刺客斗篷，开始了为父亲与兄弟报仇的刺杀之路。在此过程中，他找到了埃泰尔的手稿，并在好友达芬奇的帮助下将其破译。

公元 1477 年

Ezio 刺杀了圣殿骑士秘密成员 Vieri de' Pazzi。

公元 1478 年

Pazzi 家族策划了“Pazzi 阴谋”，杀死了朱利亚诺·梅第奇。而此阴谋的主要谋杀目标劳伦佐·梅第奇却被 Ezio 所救。阴谋的主要策划者 Francesco 被 Ezio 刺杀，多名涉事人员相继成为 Ezio 的刀下亡魂。

公元 1481 年

奥斯曼帝国的穆罕默德二世逝世，其子巴耶塞特二世继位，另一个儿子塞姆是圣殿骑士的秘密成员，他得到了父亲的伊甸苹果，但是发现其拒绝与他“对话”。塞姆只有将伊甸苹果藏在塞浦路斯。

公元 1486 年

圣殿骑士起航前往塞浦路斯，取回伊甸苹果。

公元 1488 年

圣殿骑士成功取走伊甸苹果，运送者中途被 Ezio 所杀。Ezio 乔装成运送者，参加了与罗德里格·波吉耳的会议。一番激战之后，罗德里格逃走，伊甸苹果落入阿萨辛之手。Ezio 与意大利政治家

及部分重要任务，新加坡工作室负责制作过场动画，布加勒斯特工作室负责测试，还增加了一个瑞典的Ubisoft Massive。此外育碧Motion Pictures也于同期正式成立，其首批三个电影项目之中，就有《刺客信条》的电影版。

《刺客信条 启示录》的宣传口号是“揭示一切”，育碧事实上是把它当作系列的终结篇进行宣传。不过在开发团队内部都知道，正在绝密开发中的《刺客信条III》才是终结篇。根据育碧蒙特利尔的安排，《启示录》大约会揭开系列未解之谜的70%，埃泰尔和Ezio的故事将会完结，而《刺客信条III》将会结束Desmond的故事。在此之后，《刺客信条》仍然不会结束，而是会开启新系列。

与前作相比，《启示录》主要是一些细枝末节上的改变，比如加入了在战斗和移动方面都很实用的勾刃，还有150多种炸弹可用。新增的平台动作任务、塔防式玩法等进一步丰富了《刺客信条》的游戏性。但是因为进化不足，其Metacritic的综合评分降低到81分，游戏销量也有所降低，不过PS3/X360/PC三大版本累计销量依然达到800万套。

发现新大陆

2009年末，《刺客信条II》发售之后，育碧为今后该系列的发展制定了两条路线：一方面是利用现有的引擎与素材，高效率地每年开发一款续作；另一方面是用又一个三年时间开发出不愧于三代之名的进化之作。就在这样的背景下，2010年1月，《刺客信条 兄弟会》开发中的同时，《刺客信条III》也进入了初步规划阶段。育碧高薪聘请了Alex Hutchinson担任本作的创意总监。他率领着一支20人的工程师及设计师团队从事本作的先期研究工作。与婕德·雷蒙德一样，Alex也曾是EA旗下Maxis工作室的制作人，曾经开发了《孢子》、《战地双雄》等游戏。虽然他并没有同类游戏的制作经验，但育碧相信他可以为《刺客信条III》带来新面貌。制作组一致认为，年复一年的相似题材设定将会让玩家失去兴趣，《刺客信条III》需要一次彻底的变革。

《刺客信条》的前几作都是以真实还原的历史建筑为主要视觉特征，新作要给人以焕然一新的感觉，首先在场景上要有完全不同的特点。野外的森林场景可以在视觉与游戏性方面带来全新可能性。荒野场景、重大历史事件……拓荒时期的美洲初期历史成为一个最佳选择。

美国革命是《刺客信条III》最理想的设定，在世界历史上，这是一个关键时期。在欧洲，美国革命最终引发了法国革命，然后是席卷整个欧洲的拿破仑战争。本作首席编剧Corey May说：“一个时代的结束与另一个时代的开始，这是圣殿骑士/阿萨辛战争最好的背景。”其实更重要的一个原因是美国革命这个题材对于游戏业来说几乎是一片处女地，除了一些战略游戏外，以美国革命为背景的游戏很少。这样的处女地能给玩家以足够的新鲜感。

很多开发商并不是没有注意到这样一个被遗漏的重要题材，只不过要将其变为一款有趣的游戏存在许多困难——在那个年代，以火枪为主的战斗对于游戏来说将会是十分无趣的。而育碧则看到了其中的发挥空间。《刺客信条III》囊括了30年的早期美国历史，包括许多著名战役，以及乔治·华盛顿等历史名人。当然，将30年历史浓缩于一款游戏的难度可想而知，要将重要历史事件有条有理地串联起来，要保证历史的准确性，以及有趣的游戏性。从某个角度来说，本作的主角康纳就像电影《阿甘正传》里的阿甘，其作用就是将各种时期的重要事件串联起来。育碧将其设定为莫霍克人与欧洲人的混血儿，这样就能顺理成章地让他适应蛮荒地带，同时又与历史事件产生关联。



▲左起依次为首席设计技术总监Marc-Antoine Lussier、创意总监Alex Huchinson、高级制作人Francois Pelland和编剧Matt Turner。

Corey希望尽可能真实地还原每一个历史场所与人物个性，开发团队查阅了他们能找到的所有资料，同时还要不断与内存限制做斗争。Corey说：“在佛罗伦萨有一个位于大教堂旁边的洗礼池，我记得《刺客信条II》发售后，很多人抱怨说那个洗礼池不见了，然后就说我们的游戏不够真实。实际上是我们的大教堂和旁边的钟塔使用了大量的精细贴图，没有足够的内存留给那



兼阿萨辛成员尼可罗·马基亚维利一起前往弗利，将伊甸苹果交给了Caterina Sforza。紧接着弗利被圣殿骑士占领，不过很快被Ezio夺回。在追杀敌人的过程中，Ezio被刺伤并昏迷。伊甸苹果被佛罗伦萨僧人吉罗拉摩·萨伏那洛拉拿走。

公元1491年

西班牙圣殿骑士暗中延长了基督教与西班牙摩尔人之间的战争，为的是阻止卡斯提尔女王伊莎贝拉一世资助哥伦布寻找新大陆，圣殿骑士想成为最早登陆新大陆的人。于是罗德里格·波吉耳将哥伦布引诱到威尼斯，怀疑其意图的伊萨贝拉财务大臣让Ezio保护哥伦布的安全。Ezio从圣殿骑士手中帮哥伦布夺回地图。

公元1492年

为阻止圣殿骑士在西班牙以宗教裁判为名对阿萨辛发动的大屠杀，Ezio赶到了西班牙，刺杀了宗教裁判官，并拯救了穆罕默德十二世，使其与伊莎贝拉女王停战。

公元1494年

萨伏那洛拉使用伊甸苹果成为佛罗伦萨领袖，放逐了皮耶罗·梅第奇。

公元1497年

Ezio刺杀了萨伏那洛拉的9名将领，誓要夺回伊甸苹果。另一方面，教皇亚历山大六世的私生子凯撒·波吉耳雇凶杀死了哥哥，成为教皇军队的总指挥官。

公元1498年

萨伏那洛拉被暴民们处死，伊甸苹果重新回到阿萨辛手中。同年教皇亚历山大六世的女儿鲁克蕾吉雅生下儿子乔瓦尼·波吉耳。

公元1499年

Ezio刺杀教皇亚历山大六世失败，在与罗德里格的对决中，他们各自使用伊甸碎片，使用伊甸权杖的罗德里格占据上风，夺走了Ezio的伊甸苹果。

公元1500年

凯撒·波吉耳占领了蒙特里久尼，处决了Mario Auditore。尼可罗·马基亚维利成为意大利阿萨性的领导者，将总部搬到罗马。

公元1503年



亚历山大六世试图用毒苹果毒死儿子凯撒，却反而被儿子毒死。从鲁克蕾吉雅口中得知了伊甸苹果的所在地，凯撒与Ezio先后赶往，最后被Ezio得到。Ezio用伊甸苹果消灭了圣殿骑士在罗马的残余势力。

公元1511年

Ezio前往马斯亚夫寻找埃泰尔的图书馆，途中遭到拜占庭圣殿骑士的伏击。Ezio之后杀死了Leandros，得到了尼克罗·波罗的《秘密远征》，找到了马斯亚夫之键的所在位置。

公元1512年

Ezio用马斯亚夫之键打开了埃泰尔的图书馆，看到了埃泰尔的遗体，却没有拿走放在那里的伊甸苹果。不久Ezio从阿萨辛退休，指定Lodovico Ariosto为意大利阿萨辛的新师尊。

公元1524年

在圣堂骑士扶持下上台的嘉靖皇帝几

个洗礼池了。”

在游戏开发过程中，类似的技术挑战时刻存在，有时候必须要做出一些牺牲。在《刺客信条III》中也有许多因为技术限制而放弃的历史细节。比如大将军查尔斯·李在历史上是个著名的爱狗人士，身边总有一只博美犬跟着，但是因为内存不足，本作就放弃了这一细节。

在游戏制作阶段的初期，Corey看到美工画的概念图里有那种印第安人住的圆锥形帐篷，他就对美工说，康纳的莫霍克族人住的不是锥形帐篷，而是那种长屋。他有多名顾问提供专业知识，还曾在他们的陪同下去拜访了一个重建的莫霍克村庄，在那里探讨了长屋是如何修建的，以及房子里的各个部分是做什么用的。

在历史上，莫霍克族是易洛魁人（Haudenosaunee）的六大族系之一，而Haudenosaunee在当地语言中的意思就是“建造长屋之人”。而莫霍克（Mohawk）这个词是有贬义成分的，在当时其实是“食人族”的意思，是其敌对部落对他们的蔑称。Corey说：“人们说莫霍克其实都带有轻蔑成分，所以你在游戏中只会听到一次莫霍克这个词。我们倾向于将康纳的民族叫做Kanien'keha:ka，也就是‘燧石之人’的意思。”

《刺客信条III》开发团队找到了一个真正的Kanien'keha:ka族人后裔当它们的顾问，他叫Thomas Deer，是Kanien'keha:ka文化研究中心的主管。出于对游戏一丝不苟的历史真实性，以及对该族文化的尊重，育碧在游戏中加入了真正的Kanien'keha:ka本族语言。但育碧并未将其了解到的情况全加入到游戏中。据Thomas Deer介绍，仪式用的面具在Kanien'keha:ka的宗教中扮演着非常重要的角色，使用宗教肖像是非常敏感的话题。所以在本作中并未出现相关内容。

纽约州立大学的美洲土著研究专家Kevin White对于育碧尊重史实的态度感到敬佩。他本人也是莫霍克族的后人，他说：“我曾玩过一款叫做《文明3》的PC游戏，有一次选择易洛魁人征服了世界。好笑的是我只能通过战争与侵略实现这一目标，而在历史上，易洛魁人认为战争意味着世界的灭亡。”根据他的考证，在美国革命期间，易洛魁联邦是主张中立的，奥奈达人与塔斯卡罗拉人主要是站在美国的一边，不过也有许多莫霍克人和塞内卡人站在英国的一边，还有一些易洛魁人变成了雇佣兵。无论如何，对于莫霍克人成为一款游戏大作的主角，Kevin White感到有些担忧。就像之前有家服装公司将一个印第安图腾印在T恤上销售，实际上是触犯了禁忌。Kevin担心育碧为了盈利而糟蹋莫霍克的历史文化。当然他也很高兴有这样一部作品诞生，年轻人或多或少地会从其中了解到一些关于莫霍克的历史知识，而且可能因为这款大作的号召力而引起人们对那段历史时期的兴趣。这总好过莫霍克文化在无人关心之中悄然消失。


■育碧蒙特利尔工作室一角。



千人巨制

将舞台从欧洲搬到拓荒时期的美国，在视觉特征完全改变的同时，也意味着育碧蒙特利尔之前积累的许多技术与素材无法沿用。育碧决定打造一个性能强大的新引擎——这就是作为《刺客信条III》核心的AnviNext。今后育碧的大作将广泛使用该引擎开发。

本作的美术总监Chinh Ngo说：“美术方面是一个巨大的约束，与欧洲城市比，那时的殖民建筑很新，没有历史沉淀，非常简陋，也就是

乎根除了中国全境的阿萨辛，幸存者到世界各地寻求帮助。女刺客邵君找到了Ezio，在他的指导下回到中国重建阿萨辛。而风烛残年的Ezio因多年积累的旧伤，终于在佛罗伦萨的广场上逝世。

公元1558年

英国玛丽女王一世被阿萨辛刺杀，伊丽莎白女王一世借助第二个伊甸苹果顺利登基。

公元1775年

美国革命爆发。

公元1812年

拿破仑使用伊甸苹果迅速扩张领土版图，战火席卷欧洲。

公元1891年

“与世隔绝之金色黎明阶层”创始人之一的威廉·罗伯特·伍德曼被另两名创始人萨缪尔·玛瑟斯和威廉·威斯科特派人刺杀，他们发现伍德曼异于常人。原来伍德曼的灵魂正是第一文明的Consus，他继续以超自然的形态存在。

公元1908年

安插在俄罗斯皇宫的圣殿骑士Grigori Rasputin偷走了伊甸权杖，将其带到通古斯的圣殿骑士研究中心。Nikolai Orelov受命带领一群阿萨辛袭击通古斯的圣殿骑士研究中心，结果造成通古斯大爆炸，伊甸权杖被毁。

公元1913年

在南美洲的波斯科普发现了第一文明古人类的头骨。

公元1937年

圣殿骑士成立了Abstergo Industries公司，并通过操控盟军和轴心国的一些主要领导人，引发了第二次世界大战。

公元1945年

希特勒在逃亡途中被阿萨辛所杀。

公元1948年

圣殿骑士为了获得第二个伊甸苹果而刺杀了甘地。

公元1952年

Abstergo Industries炸掉了美国火箭研究专家杰克·帕森斯的研究所。

公元1953年

阿萨辛刺杀了斯大林，而Abstergo推翻了伊朗首相穆罕默德·摩萨台。

公元1963年

Abstergo用第二个伊甸苹果训练的圣殿骑士李·哈维·奥斯瓦德刺杀了美国总统肯尼迪，在混乱之中，肯尼迪的司机偷走了他的伊甸苹果。秘密圣殿骑士约翰逊成为新任美国总统。

公元1969年

Abstergo暗中控制NASA利用登月计划，找到了散落到月球上的第五个伊甸苹果。

公元1985年

Abstergo Industries绑架了阿萨辛的后人Daniel Cross，称之为“Subject 4”，并在其脑中植入脉冲器，能帮他在



不知不觉中登上阿萨辛组织的高层，伺机杀死阿萨辛师尊。

公元1997年

Abstergo Industries为了混淆视听，故意在蒂姆·怀特的埃塞俄比亚考察现场附近埋下多个人造骷髅，以防第一文明造人的事实曝光。

公元1998年

吸毒上瘾的Daniel Cross被阿萨辛成员Hannah Mueller带到了费城附近的阿萨辛营地，开始进行阿萨辛培训，此后带他拜访了世界各地的阿萨辛营地。

公元2000年

强作袭来
刺客信条III

十分枯燥。当你看过了君士坦丁堡的街头，再看看那时的波士顿，会有强烈的落差。”野外场景毕竟只是《刺客信条 III》的一部分，美国初期的殖民建筑也构成了半数关卡。为避免这些关卡视觉冲击力不足，让前几作的玩家失望。育碧只有在细节上做到极致。制作人 Alex 表示，本作的城市是系列有史以来最具历史精确性的，与史实的面积比例为 1:3。育碧通过一些历史顾问获得了当时的城市规划与地形图，还有当时的街景绘画，比如有一张画描绘了 1778 年某个秋日的波士顿街头，而历史顾问会提醒美工，画家在创作时对城市进行了一定的美化，画中的街道空旷干净，没有穷人与动物。在实际制作场景时，这些细节都是结合历史资料与深入考证后制作的。庞大的美术团队创造了氛围浓厚的街头繁忙景象，其中的各种细节都经得起玩家的仔细推敲，比如波士顿的海事人员身上处处水渍，你仿佛可以闻到他们身上散发出大海的腥味。而一些木窗户在烈日暴晒下有些扭曲变形……这些细节大大增加了美工的工作量，这一切都是为了做出一个完美之作。

在人工建筑方面，育碧蒙特利尔的经验丰富，不过对于野外场景涉猎不多。大瀑布、参天大树等自然景观取代了以往的大教堂，成为《刺客信条 III》的地标。为了做好森林场景，育碧用了一种极其耗费人力的土办法——让美工们手工建造出巨大的森林！大部分游戏中的森林场景是靠引擎或专业工具随机生成的，美工只要制作几个标本植物种类，然后设定距离、树枝数量、角度等参数，就能自动生成一片森林。育碧在本作开发初期也曾让几个美术师先尝试此制作方法，同时让另外几个美术师手工制作一小片森林。一个星期之后，将两个小组做出来的效果进行对比，手工制作的森林明显效果好得太多，于是就决定统一采用这种做法。这主要也是考虑到本作的森林承载着重要的游戏功能，而不像其他游戏一样只是场景中的装饰，康纳要将树木当做建筑一样攀爬跳跃。

场景特征与游戏系统创新往往是相辅相成的。在 2010 年的初期开发阶段，《刺客信条 III》团队实施了“50 件新事物”创新计划，在 8 个星期内，项目组所有成员都可以提出自己的任何创意，每个星期花一天的时间集中开会讨论。在 E3 2012 索尼发布会上引起台下热烈欢呼的海战就是在这样的讨论中诞生。

Alex 说：“如果《刺客信条》只有城市，肯定是不够的。不够漂亮，不够大，所以我们要加入其它地区——荒野是一方面，还有海战。有了边境，又有了大海之后，我就对这游戏比较有信心了。”海战部分由育碧新加坡工作室负责，最初只不过是两个人来做，他们做了两个小盒子，在波浪中上下浮动。这个简单的 DEMO 最后变成了气势磅礴的海战，上有狂风骤雨，下有惊涛骇浪，育碧将一半以上的主机运算性能都用于大海的动态模拟。

庞大的游戏规模、对细节无止境的追求，这一切都需要巨大的人力资源投入。《刺客信条 启示录》以 800 人的制作规模创造育碧的历史之最，但该作的育碧蒙特利尔核心团队也不过 200 人。而《刺客信条 III》共集结了育碧蒙特利尔的 600 名精英，加上魁北克、布加勒斯特、新加坡等其他工作室，本作巅峰时期的参与开发者数量超过千人！Alex 说，这种规模的 3A 大作将会越来越少，今后他们可能再也没有机会参与这种怪物级项目，所以他们都将此视为一次宝贵的机会。他们为本作创造了 145 种全新特性，有 120 多种全新群众 NPC，而主角康纳的动作种类就有 5000 多种。游戏的第一个可操作样本于 2011 年 6 月完成，之后进入快速推进的阶段。到 2012 年 E3 展召开时，本作已进入收尾阶段。

《刺客信条 III》不仅是育碧有史以来制作规模最大的游戏，也是其宣传规模最大的游戏。在《光环 4》、《COD 黑暗行动 2》等巨作集结的秋季商战里，《刺客信条 III》从容上市，育碧表示其首周销量高达 350 万套，比《刺客信条 启示录》的同期销量高一倍，创造了育碧历史上的游戏首周销量新纪录。本作的游戏素质也获得媒体的普遍认可，Metacritic 平均分为 85 分。打出满分评价的 G4TV 说：“《刺客信条 III》并不完美……但它有如此丰富的故事，如此丰富的多人模式，以及如此众多的内容，那些 10 小时流程的游戏们将羞愧难当。”这大概就是对《刺客信条 III》最中肯的评价——它也许不是一款革命性的作品，但绝对是一个价值含量破表的大作。3 年的开发时间，上千人的劳动成果，凝聚成一个史诗般的历史活剧。2012 即将过去，而游戏中的 2012 世界末日也终于得以避免。Desmond 的故事已经完结，但《刺客信条》不会就此终结——游戏结局中 Juno 的那一句：“你已完成你的使命，现在我要完成我的使命……”为续作敞开了大门，育碧也早已表示《刺客信条》将以全新面貌延续下去。正如那一句“诸行无常，诸法无我”，对于《刺客信条》来说，未来的一切皆有可能。



Daniel Cross 被师尊派人绑到迪拜总部，师尊说希望 Daniel 成为他的继承人，但是当 Daniel 接过师尊的仪式腕刃时，脑中的脉冲被激活，他因而杀死了师尊。此后圣殿骑士启动“大净化”行动，试图消灭全球阿萨辛余孽。

同年圣殿骑士控制的傀儡乔治·布什击败了阿萨辛支持的戈尔，赢得美国总统大选。

公元 2002 年

Daniel Cross 在 Abestergo 的 Animus 中呆了 14 个月后醒来，体验了祖先 Innokenti Orelov 的记忆。为了克服自己的出血现象，Daniel Cross 重返社会，加入了圣殿骑士，训练新成员，打压阿萨辛。在此过程中，他得知了 Ezio 所写的先知手稿，听说了 Desmond 之名。

公元 2003 年

阿萨辛首领 William Miles 之子 Desmond Miles 逃出了自己成长的阿萨辛基地“The Farm”，他想过自己的生活，于是在纽约找到了一份酒保的工作。



公元 2005 年

William Miles 的女徒弟 Lucy Stillman 渗透到 Abstergo，但是因为理念的冲突，Lucy 最后背叛了 William，加入了圣殿骑士，成为一个双重间谍。

公元 2010 年

Abstergo 的 Animus 计划进行了 Subject 15 的实验，由于 Subject 15 是孕妇，她和胎儿父亲的记忆发生了冲突，造成了心理损伤。不久 Shaun Hastings 将 Abstergo 的秘密透露给维基解密。



同时 Lucy 开始准备秘密计划“Project Siren”。

公元 2011 年

为了获得 Animus 计划的详细资料，William Miles 故意安排 Clay Kaczmarek 被 Abestergo 的搜查队抓走，他成为了 Subject 16。

公元 2012 年

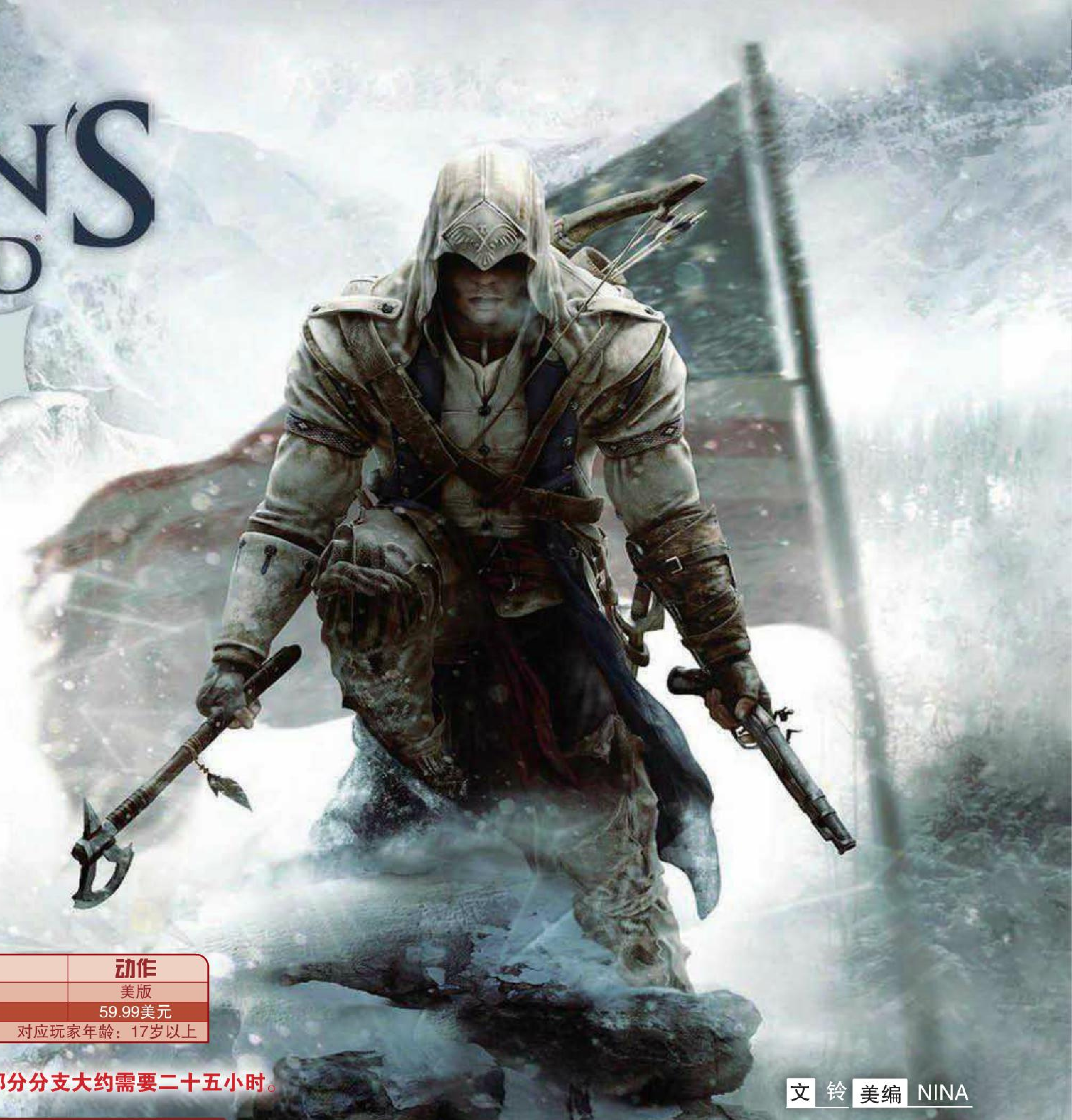
Desmond Miles 被 Abestergo 抓走，成为 Subject 17，然后被迫体验其祖先埃泰尔的记忆，以获得标示所有伊甸碎片所在地点的地图。后来 Desmond 成功逃出，在阿萨辛的护送下躲到罗马的一处避难所。在那里 Desmond 体验了 Ezio 的记忆，获悉伊甸苹果的所在位置。

而 Clay 因长期暴露于 Animus 而出现出血现象，他将自己潜意识的 AI 副本上传到 Animus，并在墙上留下了用自己的血写下的加密信息，然后就自杀了。

Desmond 与 Lucy 等人最终在罗马大剧院地下找到了伊甸苹果，但是第一文明的 Juno 附身于 Desmond，让他杀了 Lucy。之后 Desmond 父子在纽约的一个洞穴里找到了神庙，激活了里面的大部分设备，包括 2012 年 12 月 21 日世界末日的计时器……



ASSASSIN'S CREED III



拿到游戏的那一刻，心中万分激动，终于可以玩到三代了！本作所包含的内容就如官方在宣传中所说的那样，非常之多。精彩的主线流程自不必多说，系列对故事发生年代的整个建筑外观与社会氛围的高还原度在本作中得以继承和发扬，还有大量制作精良的分支任务等待玩家去探索，狩猎、寻宝、海战、地面战，各种要素一应俱全。由于本作可玩的内容相当多，因此本次为各位献上详细的系统解析，主线记忆同步率 100% 的流程攻略，以及城市、荒野、农场的地图。另外，本作的官方中文版 11 月 20 日就发售了，英语苦手们再也不担心看不懂剧情。

刺客信条Ⅲ	Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed Ⅲ	美版
	2012年10月30日　1人/多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

通关时间：完成主线记忆片段（包括尾声）及小部分分支大约需要二十五小时。

文 铃　美编 NINA

按键操作

游戏中部分按键功能在特定的时候才会出，例如在扔茶叶的主线任务中，搬起箱子后按 ×/A 键是扔，这在屏幕的右下角有清晰提示，大家玩的时候稍微注意一下就不会有疑惑。

通常状态

PS3	X360	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
方向键	方向键	快速切换武器
×键	A键	跳跃/骑马加速（野外）
□键	X键	暗杀/攻击
△键	Y键	使用远程武器或道具
○键	B键	动作键/偷窃/松手或悬挂（攀爬时）
L1键	LT键	精确瞄准
R1键	RT键	高调行动（跑步、攀爬等各项动作）
L2键	LB键	呼叫刺客/手下攻击模式菜单（按住）
R2键	RB键	上弹/调出武器和道具菜单（按住）
L3键	LS键	开启鹰眼
R3键	RS键	视角回中
SELECT键	BACK键	查看地图
START键	START键	暂停菜单

战斗状态

PS3	X360	功能
×键	A键	破防
□键	X键	攻击
△键	Y键	使用远程武器
○键	B键	防御/投技

海战状态

PS3	X360	功能
左摇杆	左摇杆	船舵
右摇杆	右摇杆	视角
×键	A键	提速
□键	X键	蹲下

PS3	X360	功能
○键	B键	减速/停航
L1键	LT键	旋转枪
R1键	RT键	大炮
R2键	RB键	炮弹类型（按住）

刺客兄弟会训练场

BROTHERHOOD TRAINING GROUND

——系统解析

操作界面

1.生命值　2.小地图　3.通缉度　4.刺客行动指令　5.主武器



6.远程武器或道具　7.弹药数量　8.按键提示区　9.Animus信息提示　10.记忆或挑战执行进程

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Animus使用指南 ANIMUS OPERATING GUIDE

本作的Animus系统很明显有了更新，菜单界面和地图界面都有很大变化，内容更多更细致，分类明确，升级了系统就是不一样。玩家可以从暂停菜单查看各项内容，从战斗数据到游戏中建筑物和人物的历史资料都能通过Animus来查阅。本作重挑战已通过的主线记忆依旧方便，在暂停菜单选择相应的记忆片段即可开始重玩，如果一周目时有没有达成的附加条件，可以通过这种方法来补完。在主线任务中，玩家如果对自己当前的表现不满意，也可以随时选择返回上一存盘点。主线模式未通关前，玩家可以随时从暂停菜单离开Animus，回到现代找同伴们聊天，或者进行其他的一些放松活动，不过范围很有限，不介意在这里浪费太多时间。此外，游戏中右上角的Animus提示有新邮件，也需要返回现代部分查看，不过这个在流程推进到一定时候才会解锁，查看这些邮件有利于玩家了解系列的剧情。至于现代部分章节的重挑战，也是用这台看邮件的笔记本电脑来进行操作的。

除了以上部分的使用介绍外，还要稍微提醒一下刺客新人们，由于Animus仪器内的进行方式是依靠记忆片段的同步率，在游戏早期很多区域是尚未同步的，因此去不了，快超出范围的时候会有明显提示。在一些特殊情节发生的章节，也因为同样原因不能脱离相应的事件范围。同理，部分特殊的分支任务需要靠收集特定的要素来同步记忆，之后它们才会逐步解锁，这个在后文会有相关说明。

游戏的主线部分通关后，玩家会回到Animus中以康纳的身分继续体验游戏的各项内容，慢慢将全部记忆片段的内容都达成百分之百。



收集要素 COLLECTIBLES

本作的收集要素共有四种：羽毛、年鉴、宝箱、装饰品，其中全部在野外，年鉴的残页只会出现在波士顿和纽约城中，而宝箱和装饰品自然是到处都有了。羽毛没有什么别的功效，但全部收集完毕后能解锁一套服装，这个在后文的服装部分有说明。年鉴的残页算是最特别的收集了，因为它是会动的，玩家到达相关区域后，年鉴的残页会被风吹着跑，特别是当玩家快要靠近的时候，越发飞得高飞得快，如果一段时间没有追上的话残页就消失了，这时玩家需要离开此区域一段时间，最好是能离远点，再回来的时候残页就会重新开始在天上飞，再接着追吧……每当收集一个年鉴的四张残页（系统左上角会有提示），玩家就会得到农场可用的制作物品配方作为回报。宝箱是拿到后可以马上获得收益的收集，因为里面有大量现金或农场制作物品的配方。装饰品的收集数量是最少的，不过它却关系到宝藏任务的解锁，每捡到一定的装饰品就可以回去交给农场区域战船旁边的NPC，一些宝藏任务的特殊地点也就会解开，具体可以参看后文的宝藏任务部分。所有收集要素的地图在游戏中都可以买到，但是价格很昂贵，全部买下来是很大一笔开销，因此本次的攻略就为各位献上标注了包括收集等各种要素在内的城市、荒野、农场地图，方便玩家查看。

刺客基本行动 BASIC MOVEMENT

移动与攀爬

本作的移动与攀爬系统都有一定程度的简化，特别是后者，只要按住R1/RT键，再往正确的方向推左摇杆，角色就会自动完成几乎所有动作，以往需要玩家来执行的高跳操作也是自动完成，惟一需要玩家稍微留心点的就是部分变向跳跃，这个技巧在主线中用得很少，举个例子，平台不在正上方或正前方时，要按住R1/RT后，往相应方向推摇杆并按跳跃键才行，游戏里的视角提示一般都很到位。在部分位置，特别是赶时间的时候，得先把方向调整对了再按住R1/RT键，否则误操作的可能性很大。

本作的移动基本取消了以前的冲刺，按住R1/RT就能执行快跑了，习惯了在追逐战中按住跳跃键的玩家在本作中得改掉习惯，否则一些场合的误操作会让你苦不堪言。不过在部分位置，奔跑中按住跳跃键能看到康纳的一些特殊动作，它们大部分都是新的，比如翻越栏杆时。骑马的时候倒是有冲刺的设定，但只在荒野里才有效，城内只能稍微跑快一点。游戏有许多追逐战，有时要求把目标扑倒以获取情报，具体的操作方法是先接近到一定距离，按住高调行动键不要松手，一看到右下角的○/B键有提示了就马上点一下，接着目标就会被扑倒了，这个操作不能用空手攻击直接放倒来代替。

鹰眼与刺杀

本作的鹰眼又经历了一次改变，《启示录》里的“扫描仪”没有了。老规矩，鹰眼状态下红色代表敌人，金色为重要目标，蓝色为友人或路人，各种躲藏点是高亮显示，颜色比较接近白色。除了上面提到的主要作用外，鹰眼在部分比较黑的场景或者闲杂人等比较多的时候也很好用。

这里所说的刺杀状态是指在没有触发警报，也就是没有进入战斗状态的低调行动阶段，比较常用的是高空落杀和近身后刺杀，对目标一击必杀。除了刺客标准配置的袖剑外，空手或其他武器也能完成刺杀，但动作的幅度就不太一样了，动作太大很容易引起周围的敌人注意，因此强烈推荐多用袖剑。系列的刺杀中，袖剑杀人的动作只要没有被人看到，一般来说都能快速离开现场，因为目标从被刺到倒下是需要时间的。在部分潜入的地方，敌人的尸体可以抱起来扔进草堆或者水里。本作的自动锁定很贴心，进入有效距离的目标会被白框锁定，或者玩家可以进入精确瞄准模式来自由锁定目标。另外，空手状态进行刺杀的话只会放倒敌人，不会伤其性命，但足以让其失去战斗力了。本作还能按○/B键吹口哨吸引敌人。

躲藏与隐匿

要想成功完成窃听和跟踪等任务，利用场景来掩护自己是必须要掌握的技巧。本作常用的隐藏点有草堆车、草堆、草丛、墙角、人群、摊点，角色处于安全状态时头上会有白色的圈，还带有一定的“蜘蛛丝”效果。以往作品的跟踪和窃听相对都比较简单，本作中的跟踪没有什么变化，多利用墙角躲躲就行，被跟踪的对象在行走时回头的地点都是固定的，规律还比较好掌握。跟踪目标如果离开视野范围会出现倒数计时，十五秒内如果追上目标



偷钱 不管是老爹还是康纳，偷钱的本事都不如埃泰尔和Ezio，要按住○/B键好长时间直到偷窃成功，要知道两位前辈可是摸一下就偷过来了。



的话任务还是可以继续，注意这里所说的离开视野范围是看被跟踪的目标是否在屏幕上出现，而不是距离的远近，举个例子，玩家在墙角躲着，就算目标再近，这时只要把视角转到看不到目标，倒数就会出现，反过来，就算目标里主角有些远，只要你能看到他的后脑勺，那么也不会触发倒数。窃听时要在Animus规定的有效范围内，且不能被目标发现，否则对话会中止，玩家必须在彻底暴露前找地方躲起来，而且还不能离开窃听范围外，主线中不少窃听只要离开就算失败。此外还有不少任务的窃听目标是一边走路一边说话的，必须全程跟上，以往上房顶窃听的方法有点不太好使了。

游戏中敌人头上的雷达为黄色时代表有些注意，红色为警戒，之后就是完全进行攻击状态，战斗音乐也会想起。如果主角完全被敌人发现，遭到追逐时除了杀光全部敌人，还能用躲进隐藏点的办法来解除警报，雷达为白色证明角色已经暂时逃出了敌人的视野范围，坐等敌人搜查完毕即可。偶尔会有些高级敌人例如将军之流会拿起武器往隐藏点里乱刺，在其出手前直接拖进来杀了。不管使用哪一种方法，暴露过一次后基本都会提升通缉度，具体提升多少要看玩家惹了多大的麻烦，本作的通缉度是以等级来划分的，一个小六边形代表一个通缉等级，三级（三个）为最高通缉度，在小地图的右下角有显示，每个区域的通缉度是相对独立的。出现刺客头像的图标证明是安全的，只要不擅闯戒备区或在屋顶漫步时从敌人面前跑过就行了（当然不能乱杀人）。通缉度越高，行走时就会遇到更多麻烦，要想快速降低通缉度可以撕通缉令或贿赂大街上那些胡说八道的人，不过他们收费很高，因此强烈建议撕通缉令，撕一张降低一个通缉等级。另外，如果主角挂掉的话，通缉等级会自动清零。

观察点与信念之跳

这两个要素是本系列的两大招牌，游戏中有很多观察点，这些都是会标注在地图上的，一般它们都是高大的建筑，本作中还加入了不少很高的树木作为观察点。爬上观察点的顶部，按下○/B键视角就会开始旋转，接着地图上这个观察点周围的区域、商店等图标或任务会清晰地显示在地图上，而不会像之前那样是一团黑漆漆的。每个观察点是一定可以上去的，本作的观察点绝大部分都相当好爬，可能荒野中的树木一开始爬的时候会有些不太顺手，爬两次也能有经验了，关键是顺着树的裂纹往上，而且爬的时候要注意方向，不然很容易变成跳下来而直接摔死。



在观察点看完风景后，下面就得回到地面上，这就需要进行信念之跳，需要对准观察点下方的草堆，按住R1/RT键往相应方向推左摇杆再按跳跃键，主角就会落入草堆，动作很帅。如果不确定草堆所在的位置，可以开启鹰眼查看，一般来说偏不太多就能出信念之跳，如果偏了很多，嗯……你懂的。

快速移动与地下通道

由于地图很大，因此快速移动系统是肯定少不了的，平时如果路途不是很远，我们可以呼叫马匹来代步，太远的话可以在游戏中按下SELECT/BACK键调出地图，移动右摇杆到快速传送点、农场出入口、波士顿出入口、纽约出入口、荒野出入口、港口的图标上，就能看到图标旁出现的文字不是平时的自定义标记（SET MARKER），而是快速移动（FAST TRAVEL），只要选择就能传送到目的地，从而节约大量时间。

游戏中的绝大部分快速传送点标记同时也代表了地下通道的入口处，本作的地下通道都需要玩家自己去探索，有点小迷宫的感觉，在主线中强制用到地下通道的地方很少，由于本作的快速移动系统已经很友好了，所以玩家可以不怎么用地道，但这个部分的探索也其实很有意思，地下通道区域也有一些需要动动脑筋的地方，可以当成小“遗迹”来看，不过肯定比不上前者华丽，毕竟是地道……不急着赶主线的玩家可以在这个部分上花点时间。地下通道口全部探索出来的话，真的就能实现城内各处快速传送了。

刺客战斗技巧 COMBAT STRATEGIES

基本操作



本作的战斗系统几乎重做了，不过基本战略并未有太大改变，还是以先防守反击，再触发连杀为主，对付不同的敌人要适当变换打法，有的敌人免疫破防，但不能防止我们夺取武器，有的敌人抢不了武器，但很容易破防，又或者可以用触发连杀来牵连部分难缠的敌人，打斗时主要根据形势实施战略，战斗就会很容易。战斗中也可以开枪，但这一招在身边敌人多的时候不太好用，反而像烟雾弹这样的辅助武器可以用用。

以往的防反指令对敌人出招时间的掌握要稍微严格点，本作中变得比较宽松，还有明显的提示。敌人头上出红色感叹号的时候证明要直接攻击主角了，此时按○/B键防御，成功后会进入慢镜头效果，此时按攻击键是反击击杀，普通杂鱼用这个是一招秒，而此时按×/A键能破敌人的防御，如果主角手上有武器，这时一般是把敌人的武器给打掉，如果主角是空手，那么就是夺取敌人的武器。如果敌人头上出现黄色的感叹号，那多半是要开枪，此时按×/A键就能拉一个敌人过来当做肉盾，但前提是你不能离敌人太远。部分手上没枪的敌人可能是要用手上的武器出特殊攻击，可以按○/B键躲。另外有些背着大包袱的士兵是会扔雷的，不过爆炸很慢，提前躲开就没有危险。成功防御后按○/B键是把敌人扯一下，在某些时候还比较管用，例如把敌人推进水里什么的。

连杀系统

本作的连杀发动条件基本无变化，先触发对一个敌人的终结技，接下来会进入连杀状态，此时只要按攻击键并往敌人的方向推左摇杆就能对这个敌人一击必杀，理想状态是可以一直继续下去的，触发连杀的最好方法是防反击杀敌人。一般来说，中断连杀都是因为身边的敌人被杀光了，而下一个敌人距离太远，或目标免疫连杀。被敌人攻击到也会导致连击中断，要想不影响杀敌效率，可以在连杀时使用防反，除非攻击你的敌人刚好不能用防反杀死，那就没办法了。

场景互动 并不是只有在战斗时才能用场景互动的，一些低矮的通道康纳只要跑过去就会自动使用滑铲这个动作。对于一些门开着的民宅，康纳也可以快速穿过，吓死市民。

场景击杀与特殊击杀

本作加入了不少场景互动的内容，玩家明显感觉到这一系统应该是在第三章的酒馆里和红衣打架的时候，那里桌椅箱子一大堆。除了这些特殊的物品外，主角还会根据地形来杀死敌人，比如在水边会一脚把敌人踢下去，或者在墙边把敌人扔到墙上撞死。在多个敌人同时准备攻击主角的时候，此时按防御键就能轻松触发双杀，这种机会在游戏中是可遇而不可求的，见机行事就行。除了以上提到的击杀方式外，本作还有跑动击杀的概念，即跑动途中接近敌人到一定距离，按攻击键能够快速把敌人推倒并弄死（R1/RT 键不能松开），基本不影响行进速度，不过发动的感觉需要找找，这一动作在达成后期某个主线的附加条件时相当有用。

武器与装备 WEAPONS AND EQUIPMENTS

康纳的军械库

本作中康纳的武器和道具种类繁多，首先商店里就有一大堆可以买，双手单手武器都有，具体看玩家喜好，铃比较喜欢默认的全套，才不会承认是花钱的地方太多，所以没钱买新的。通常近战武器的性能数值有三种：攻击力（DAMAGE）、速度（SPEED）、连击数（COMBO），这里连击数的概念代表用此武器的普通攻击来攻击敌人时，需要命中多少次之后才会出终结技，这项数值是越低越好的。大家平时在城里和士兵周旋的时候基本的四件武器就够用了，即袖剑、拳头、战斧、手枪，因为主线的部分还是强调潜入比较多，而战斗的部分又由于连杀系统的规则，导致没有必要花钱买新，而且买它们还会带来武器外观上的变化。本作依旧可以捡起敌人掉落的武器，连枪都能拿了，因此选择其实非常多，喜欢敌人的武器就空手夺过来玩。弓箭在本作中也是相当好用的武器，攻击力高还无声，用掉的箭还能通过搜敌人尸体的方式捡回来。对于绳标，感觉还是在树林里用比较好，站在树枝上先刺中敌人，然后自己跳下树枝把敌人吊死，不过这样就会造成绳标的消耗。平时如果随便站在某高处使用绳标，康纳的动作是刺中敌人后再把其拖过来，对付落单敌人时要相对好用点。此外，毒镖也是很不错的无声武器。

辅助道具也有不少，比如烟雾弹和绊索雷，前者是逃跑利器，还可以利用烟雾的掩护来快速刺杀。绊锁雷需要提前埋设，这个可以用来对付巡逻路线固定的敌人，爆炸时声音巨大，因此它的缺点其实很明显。陷阱和诱饵是狩猎专用的，除非你想对着城里的士兵撒饵料，如果那么悠闲的话不妨一试（-_-b）。

本作不少综合性能比较好的武器都不是在商店买的，而是在农场做的，具体信息在后文农场部分会有说明。



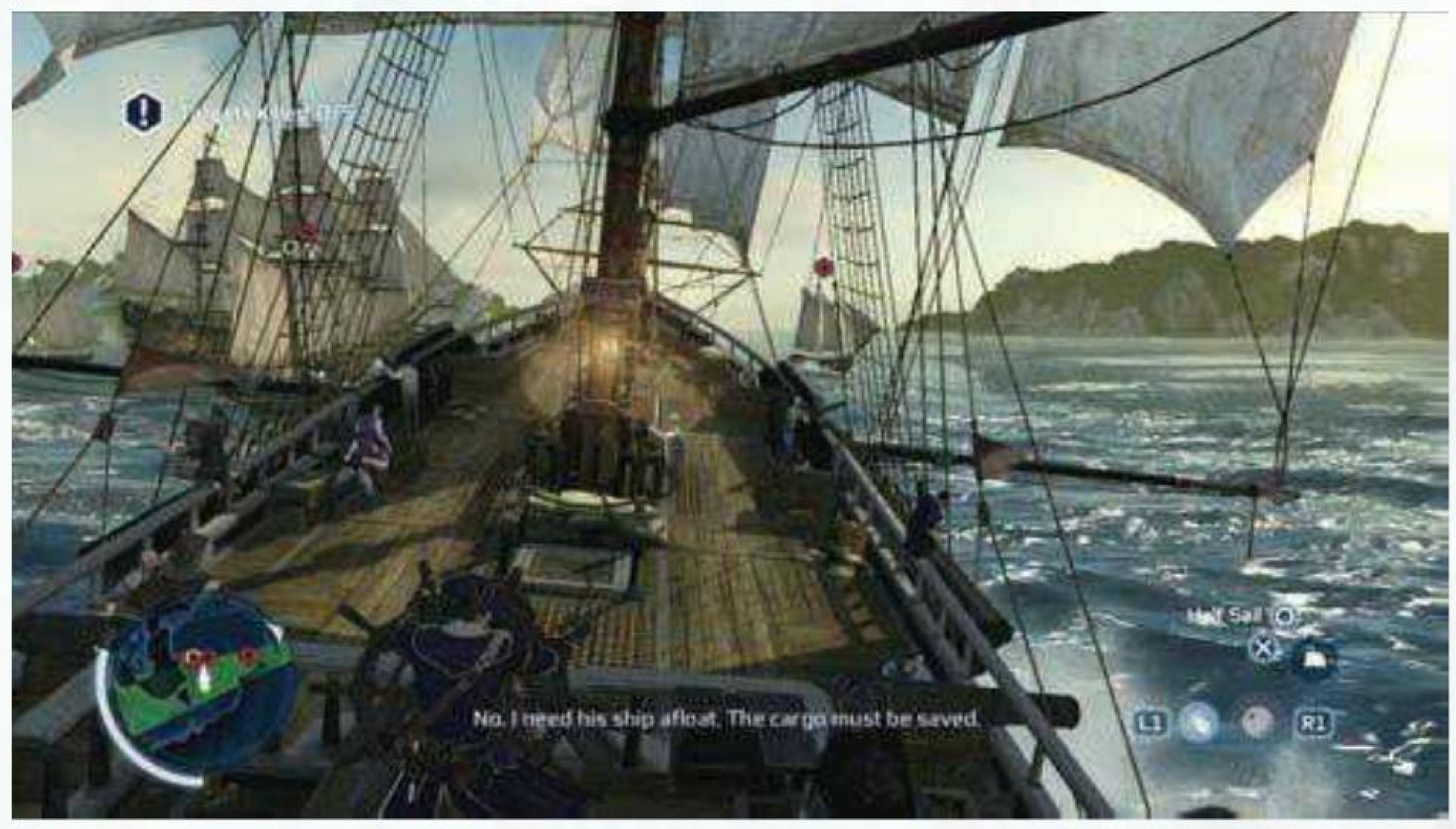
备与服装

于没有铠甲了，因此本作主要是提升各种携带上限，它们不能在商店里买到，相应的农场角色做，具体后文的农场部分会有说明。面，本作还是不少，在商以买到康纳默认刺客服装颜色，不过这个随流程进，其他的特殊服装需要达的条件即可解锁。服装只康纳穿着外观上的改变，本攻防能力没有影响，具装解锁和购入详情请见下表。已经获得的服装会放在农场地下室的衣柜里，而从商店买到的那些服装由于只是默认服装换了个颜色，因此和默认服装共用一个衣架，如果给衣服“染”了色，要想换回已经拥有的其他颜色可以去商店里，选择已经买过的服装，点一下确认键即可完成更换。

服装名称	价格	解锁条件
ASSASSIN OUTFIT	–	默认服装。
BOSTON OUTFIT	500	第六章解锁。
JAMESTOWN OUTFIT	1500	第六章解锁。
CHARLESTON OUTFIT	3000	第六章解锁。
NEW YORK OUTFIT	1000	第九章解锁。
PHILADELPHIA OUTFIT	2000	第九章解锁。
BAITIMORE OUTFIT	2500	第九章解锁。
ALTAIR OUTFIT	–	完成全部主线任务并达成全部相应的附加条件。
CAPTAIN KIDD'S OUTFIT	–	完成OAK ISLAND宝藏任务。
ACHILLES' ORIGINAL OUTFIT	–	完成农场ACHILLES老头子全部任务。
KANIEN'KEHA:KA OUTFIT	–	收集所有羽毛。
EZIO'S OUTFIT	–	从UPLAY兑换。

海上战斗技巧 NAVAL STRATEGIES

必备常识



这个部分要掌握两点，那就是航行与战斗。战船的航行状态有三种：停航、半速、全速。停航主要是因为到达目的地，偶尔在战斗时也可以采用这种策略。半速则是最普通的航行状态，这个状态下舵也比较好掌控，风速对船的影响属于可以“挽回”的状态。全速状态因为用到了所有的船帆，因此受风的影响相当大，出现横风的话如果不赶紧变半速会被吹跑，这个状态速度虽快，但即使康纳拼命转舵也难以轻易转变船头的方向，只推荐在完全顺风且水域相对开阔的时候使用。

海战一般都发生在开阔的水域，因此不用考虑撞到岩石等问题。战斗部分的航行要以战场局势的要求为主，这时特别要注意的是别处于逆风状态，活用停航掉头之类的技巧，其他在航行方面就没有太需要注意的了。小船的话一般用旋转枪就能干掉，而像护卫舰这样的大船肯定要用大炮。要想所有的大炮都发射出去，R1/RT 键要多按一会，全部准备完毕时会听到那种炮弹填装完毕后瞄准到相应位置的声音，此时如果将视角移至水面能看到白色闪光，这是提示我方炮弹发射的范围，而红色的闪光则是敌人战船的射程，如果不能马上逃离就要在看到或听到敌船开火（的声音）后下令船员们集体躲避。大炮从下令到发射需要时间，而且我方船只和敌人的船只都在移动，因此要对局势进行一定的预判。另外，那些比较大的战船还有“弱点”，也就是敌方储存炮弹的敌方，一般将敌人的战船攻击到一定程度这个弱点才会出现，用旋转枪锁定并攻击就能给敌人战船致命一击。旋转枪平时的锁定框是白色的，其移动到敌人船身可以对其构成伤害的位置时会变红，此时马上松开按键就会开火。最后，要想登船，就得毁掉敌人的船帆，玩家得先摧毁其他的干扰船只，然后把炮弹的种类切换为锁链炮，对目标船只发射，其船帆被毁之后迅速接近，并排停靠即可。

怨念之一 在城里骑马不能冲刺意味着不能把NPC撞翻，真可惜！

战船强化



我们的战船肯定也是能够强化的，只不过是一笔大开销，如果玩家一开始只玩主线的话肯定是没有那么多钱的，不过只打主线似乎也不用强化海船。对海船的强化在任意港口都能进行，只要调查放置在旁边的书就能进入战船装备的购买界面。

升级项目	价格	效果
WOODEN HULL REINFORCEMENT	13000	增加战船的防御力。
EXTRA CANNON	2500	提升大炮的攻击力。
HEAT SHOT	19000	为战船提供新的燃烧炮弹。
GRAPESHOT	17000	为战船提供新弹药，主要作用是让敌船瘫痪。
IMPROVED RUDDER	11000	大幅提高战船的可操控性。
NAVAL RAM	8000	降低战船在冲撞小船时自身所遭受的伤害。
PIERCING ROUND	9000	强化旋转枪，使其攻击力提高，填装速度加快。
IRON HULL REINFORCEMENT	25000	全面提高战船的耐久，购买了WOODEN HULL REINFORCEMENT之后，这一项才能购买。

狩猎技巧 HUNTING STRATEGIES

狩猎常识

狩猎是本作最具新引力的新要素之一，实际玩到的感觉也是很不错的。狩猎除了带给玩家乐趣外，最主要的作用就是收集材料或者直接卖钱，既然要剥皮取内脏什么的，那就要特别注意狩猎时所用的武器，尽量给动物们最小的伤害，这样才能不影响素材的质量，用袖剑能取得最好的效果。

其实动物除了是动物之外（不要觉得拗口），基本可以当成是敌人来看，因为猎杀它们的通常手段和平时刺杀差不多。比如对于鹿这样的动物，从树上跳下来进行空中落杀很方便，部分没长眼的小兔子，撞到脚上就可以用袖剑秒掉了。除此之外还有很多引诱它们靠近的方法，什么撒诱饵、躲草丛、装陷阱。大部分狩猎区域的动物都是大把的，而且动物之间也会出现追逐和捕获，运气好可以捡现成的。总之，几种基本的狩猎方法就是利用隐藏点或树枝来使用诱饵＋袖剑、或者通过调查线索或隐藏点来使用诱饵＋陷阱，粗暴点的话可以在进入射程后用弓箭射死猎物，方法很多。不过需要注意的是，用陷阱抓住猎物后要尽快剥皮，要是很长时间都不管的话，猎物就会挣脱陷阱跑了。如果选择了开启鹰眼来收集线索的方法，小地图会显示具体那只猎物所在的位置，不过其实不这么做也没关系，因为猎物太多了。除了各种弱小动物外，还有部分动物是具有攻击性的，比如熊瞎子、狼、美洲豹、麋鹿，特别是熊，如果被它们发现的话，弄死要费一番工夫，但获得的回报也是丰厚的。下面给出具体的猎物们会出没的狩猎区，去之前不要忘记带齐或补充各种狩猎工具。



猎物分布

每个猎物身上都能取到多种素材，其中最值钱的是完整的熊皮和河狸皮，前者单卖两百四十块，后者单卖一百六十块。除此之外，其他大部分也基本都是皮最值钱，当然这个是从直接出手卖的角度来说，如果不是急缺钱，推荐把打猎的素材都留着，因为农场制作各种装备道具的时候可能会用上。好吧，相关介绍就到这里，下面提供各狩猎区能找到的动物列表，各位可以尽情地去打猎了。

狩猎区	动物
BLACK CREEK	BOBCAT（美洲野猫）、ELK（麋鹿）、HARE（野兔）、BEAVER（河狸）
KANIEN:KEH	FOX（狐狸）、DEER（鹿）、HARE（野兔）、COUGAR（美洲豹）
JOHN'S TOWN	BEAR（熊）、FOX（狐狸）、ELK（麋鹿）、HARE（野兔）
VALLEY FORGE	ELK（麋鹿）、HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、BEAVER（河狸）
CONCORD	HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、BEAVER（河狸）、DEER（鹿）
MONMOUTH	HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、FOX（狐狸）、ELK（麋鹿）
DAVENPORT HOMESTEAD	FOX（狐狸）、ELK（麋鹿）、DEER（鹿）、HARE（野兔）、BEAVER（河狸）、RACCOON（浣熊）、WOLF（狼）
DIAMOND BASIN	DEER（鹿）、WOLF（狼）、COUGAR（美洲豹）、BEAVER（河狸）
GREAT PIECE HILLS	BOBCAT（美洲野猫）、ELK（麋鹿）、HARE（野兔）、BEAVER（河狸）
PACKANACK	BEAR（熊）、BOBCAT（美洲野猫）、HARE（野兔）、BEAVER（河狸）
SCOTCH PLAINS	HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、DEER（鹿）、COUGAR（美洲豹）
TROY'S WOOD	ELK（麋鹿）、DEER（鹿）、HARE（野兔）、WOLF（狼）
LEXINGTON	HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、DEER（鹿）、FOX（狐狸）

分支探索 SIDE QUESTS

农场经营

任务推进



之前作品的投资建城变成了农场经营，要想把农场管理好仅靠一己之力是不可能完成的，因此我们需要有一技之长的各类工人。本作的农场分支绝大部分都是招募这些工人或提升他们的等级，还有少量是康纳的导师老头的分支任务。这些任务基本上是相互关联的，由于农场经营好不仅可以赚钱，还能给康纳提供各种装备和道具，只需要花少量的钱来购买原材料（前提是工人们的等级都达标），因此建议各位只要农场分支的提示出现在地图上就赶紧做了。这些任务本身都不难，还很有意思，而且做任务的途中还能够练习不少东西，比如绳标的使用或大战熊瞎子什么的。农场分支的出现除了随主线流程外，中后期的农场任务还需要已经完成相关联的前期农场任务，这个是必然的，如果你连这个工人都没招进来，还谈什么让他们升级？需要注意的是，农场分支并不是只出现在农场区域的，因为这些工人有可能出门采购什么的，因此波士顿、纽约、荒野可能都会有，在地图上有明确的位置提示。

制作与盈利

把工人都招进来了，就要利用，在康纳的家里和城市中的商店里都能看到帐簿（ACCOUNTING BOOK），调查后可以管理农场的各项资源。这个菜单有三个大类别，第一个是原材料的购入，需要付出相对较低的价格从农场的工人们手中购买。第二个是制作，玩家可以直接选择想要制作的东西，之后系统会显示出相应的工人等级要求和原材料数量，没有达成要求就以红色显示，缺材料可以在原材料购入处买，或者去找，而工人的等级就必须靠完成分支任务来提升了。第三个是贸易管理，我们可以把想要出售的货物装在马

怨念之二 平时跑步也不能把路人推倒了，顶多撞到一边去，不是说康纳是史上最残忍的刺客主角吗？骗子！（T_T）



车里拿去卖，先选定马车，再选定货物，最后选想要卖给哪个商人，商人的开价和利润在下面能看到，一般卖货物都要收税，不过如果玩家完成了一些占领英军要塞的任务的话，能减税，这样就能多赚钱。

要想把东西拿出去卖，先得在制作的一栏里面把把马车给造出来，不然货物没法运出去，普通马车的制作要求十分简单。至于要出售的货物，这方面的选择也很自由，直接卖原材料赚差价都行，但很明显这样赚的钱又慢又少，如果对盈利的部分不敢兴趣，那么玩家也没什么必要去精打细算，毕竟有时候撬个宝箱都能赚不少钱，农场主要来给自己做东西也是可以的，比如增加子弹携带上限的袋子或性能好的武器等等。下面的表格将会给出农场可以制作的装备，也就是增加各种弹药上限的袋子及箭筒，和它们增加的效果，除了 UPLAY 兑换就只能靠农场制作了，UPLAY 点数还是留起来兑换更好的东西吧！至于武器，由于在游戏中武器的外观非常明显，而且要用到什么材料在制作菜单也很清楚，因此就不再过多阐述了。

装备名称	携带的弹药（道具）类型	携带量增加
QUIVER UPGRADE 1	箭	+4
CARTRIDGE POUCH UPGRADE 1	子弹	+8
CARTRIDGE POUCH UPGRADE 2	子弹	+8
CARTRIDGE POUCH UPGRADE 3	子弹	+8
POISON DART POUCH UPGRADE 1	毒镖	+1
ROPE DART POUCH UPGRADE 1	绳标	+1
SMOKE BOMB POUCH UPGRADE 1	烟雾弹	+1
TRIP MINE POUCH UPGRADE 1	绊锁雷	+1
SNARE POUCH UPGRADE 1	陷阱	+5

兄弟会建设

招募方法

本作刺客的招募方法和解放分支（LIBERATION MISSIONS）是息息相关的，只有完成了相应区域的全部解放分支任务，就会触发一个特别任务，这个特别任务一般找这个区域的联络人就会触发，在地图上也有显示，只要完成了这个特别任务，就会有新刺客加入，也就是说本作的刺客招募人选是固定的，不再是以前那种随机的大众脸，每位新刺客都会带给我们一个全新的刺客援护行动能力，而不是像之前那样只有直接刺杀和箭雨，具体行动方式在后文会有所介绍。其中 STEPHANE CHAPHEAU 这名刺客是主线中招募的，他就是我们熟悉的那位拿着菜刀想要上街杀英军的可爱厨师。

解放分支的类型比较多，在地图上也会有显示，它们都很简单，比如把生病的市民送到规定地点，烧掉受污染的毛毯，它们大多要执行多次才算完成，每当玩家接近任务时都左上角都会有相关的进度提示。如果在某些任务中不小心失败，暂时离开该区域，过段时间这些任务就会重置。完成了一个区域的解放分支后，特别任务也就触发了，它们一般都是即将加入兄弟会的这名刺客所带来的新行动能力的教学任务，全程系统都有贴心提示，保证用一次就会。如果招募了具备相关行动能力的刺客，那么所有已经招募的刺客都能参与到这项行动方式中来，任凭康纳差遣。具体的新刺客及其具备的行动能力和所属地区如下表所示。

图标	行动能力	刺客名称	所属区域	能力描述
	呼叫增援 CALL BACKUP	全部拥有	所有区域	战斗状态时呼叫同伴。
	暴动 RIOT	STEPHANE CHAPHEAU	BOSTON CENTRAL	在特定目标身边煽动暴动。
	刺杀 ASSASSINATE	STEPHANE CHAPHEAU	BOSTON CENTRAL	杀死指定目标。
	保镖 BODYGUARD	DUNCAN LITTLE	BOSTON NORTH	对注意或攻击康纳的敌人发动攻击。
	神射手 MARKSMEN	CLIPPER WILKINSON	BOSTON SOUTH	用枪秒杀目标。
	埋伏 AMBUSH	JAMIE COLLEY	NEW YORK WEST	敌人走进指定范围后，刺客们就会出现。
	押送 COVERT ESCORT	JACOB ZENGER	NEW YORK EAST	刺客手下进行伪装，假装将康纳押送到某个区域，轻松通过哨岗。
	引诱 LURE AWAY	DOBBY CARTER	NEW YORK NORTH	通过偷敌人的东西让驻守的敌人离开岗位。

兄弟会指派



将刺客手下派遣到各地的系统本作也继承了下来，派遣界面需要按住 L2/LB 键进入刺客行动选择菜单，再按□ /X 键即可进入，玩家可以选择想要执行的任务和刺客人选，老规矩，系统会给出任务成功的几率，以往的作品中成功率不到百分之百几乎不能派出去，但本作中就不同了，到达百分之八十基本就都会成功了，特别是相对简单的任务。任务的难度有星级的显示，越难的任务要求对执行任务刺客的等级要求也就越高，否则几乎就没有成功率可言。提升刺客等级的方法依然有两种：第一种是康纳在游戏中直接呼叫刺客，他们成功完成行动后就会获得相应的经验值；第二种是派遣出去从简单的任务开始做起，或者以老带新的方式来执行任务。

招募进来的刺客赚钱和材料很快，原因是他们的行动不需要玩家全程陪着，在菜单里就能到处指派，康纳可以放心地去收集或者做分支，很节约时间。这次刺客手下只会受伤，再也死不了。

其他分支

协会相关

本作的协会概念类似于前几作的行会，共有狩猎协会、拓荒者、波士顿格斗者、盗贼协会，其中只有盗贼协会只有挑战而没有相关分支任务，其他三个协会在都会有相关的分支任务在地图上出现。四个协会挑战条件的出现随着流程的进展就能自然触发，至于任务的首次触发，也是玩家对游戏世界进行初步探索就能解开的，而且地图上也有提示。这些任务的进行过程自然与其协会主题是相呼应的。

市民任务

市民任务共有三种，分别是送信、寻找货物、刺杀，完成方法都非常简单。送信就是把信送到几个指定的市民手上，地图上有位置提示，跟他们说个话就行了。寻找货物则是要找齐 NPC 列出的清单上的各种材料，后期一些任务需要的素材必须在农场做，完成后给的钱还不够材料费。刺杀任务就是刺杀相应目标，完成后能获得回报。



强作袭来 刺客信条Ⅲ

跑酷之一 《刺客信条》里主角行动的方式受到许多热爱跑酷运动的人们的喜爱，所以本作有请来跑酷高手，康纳好多动作就是跑酷里的动作。

英军要塞

英军要塞任务相当于以往刺杀圣殿骑士首领的升级版，这些要塞戒备森严，敌人数量多，有时候找路进去就要稍微费点脑筋。进入要塞后我们需要做三件事情：第一件，杀死要塞的指挥官；第二件，炸毁要塞的军火库；第三件，降下要塞的旗帜。前两件事情的顺序随意，这三件事情必须全部完成再离开，这样华盛顿的军队就会驻守这里，如果有一个条件没有完成就离开了，那么这个地方的敌人和设施只会重置。每个要塞的具体地点在后文的地图部分有详细标注。



海战任务

海战任务分为与圣殿骑士的海战任务和武装船合约任务两种，前者以圣殿骑士的标志在地图上标出，后者的标志则是船舵的样子。想要出海打仗的话去任何一个地点都可以，这个建议放到后期或者游戏主线通关后再做，只有这样才有钱买得起各种战船的强化，打起海战来也就更加容易。海战任务的解锁主要随流程，部分任务有完成了前一个才会出下一个的要求，特别是圣殿骑士海战任务。

宝藏任务

宝藏任务和收集要素装饰品相关，在前文的收集部分已经提及到，每收集到一定数量就可以去交给农场港口旁的那个老头，他的位置与装饰品的图标显示基本是一样的，都是一个玻璃杯，之后就能解锁相关的宝藏任务，此时去港口准备出海就能看到相应任务的图标了。这个部分的探索相当于以往作品中的遗迹或墓穴，十分有意思。

攻击护送队

这是一个随机任务，主线第五章之后只要在荒野的主干道上走就有很高的几率遇到运送物资的马车。由于是随机任务，因此并没有规定必须完成，不过这个任务其实非常容易，杀光护送的军人，然后物资就归我们了。因此见到就不要放过机会。

小游戏

本作的小游戏大多是下棋，各种玩法的棋就有三大类，还有一种是玩木球，由于都是一些老式玩法的游戏，因此规则方面语言描述有些乏力，要想体验规则和玩法，最快捷的方法是各位到游戏中去尝试，反正游戏中玩棋是可以把下注的多少选择为零的，因此可以随便输，跟 NPC 多过过招再发挥一点想像力，就能明白具体规则了。



完美刺杀教程

MAIN STORY MEMORIES 100% SYNCHRONIZATION WALKTHROUGH

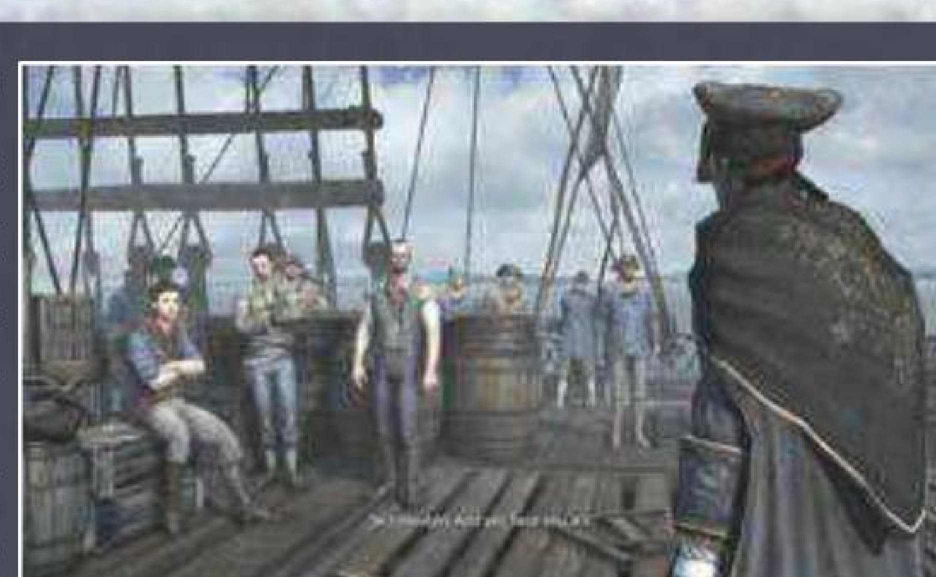
——主线记忆片段同步率100%流程攻略

以往作品都有同步率相关的奖杯/成就，但本作是下了决心要大家完成附加条件，不能再像以前那样动不动就跑出去大杀四方了（不做任务的时候还是可以这样 -_-b）。这次每一章中只要有附加条件的主线记忆都会有一个共同的限制，必须一次性完成此记忆中的全部附加条件，铃认为这种设定是很成功的，本作本身游戏难度就不高，但适当的限制和制约还是得有，不然完全体现不出刺客们低调的行动风格，……因为现实世界不存在记忆片段同步这种概念，所以现代部分没有附加条件，而且也没有各项数据提示，一些潜入部分需要依赖鹰眼。现代部分没有血槽，顶多任务失败，角色几乎是死不了的。

对于各项附加条件的完成方法，下文的攻略中已经写得很清楚，大家在遇到困难的时候可以试着采纳一下文中提到的方法。大部分情况下失败都是可以马上读取上一存盘点的，只有很少的情况下会“回不去”，只能日后再来重打。对于各种分支任务，铃的推荐是只要各位不赶进度，还是在各个地图中多逛逛，多做分支，因为好多要素都是相关联的，完成它们会使得主线部分打得更轻松更有意思，一些武器和设定的运用也更加熟练，便于深入体会整个游戏带给大家的良好氛围。

记忆片段1 SEQUENCE 1

任务名称	附加条件
JOURNEY TO THE NEW WORLD	・损失生命值不能超过百分之十。・在四十秒内救下詹姆斯。



本章前半部分是攀爬移动的预热，按照提示来进行操作即可。在练习模式中需要干掉两个目标，其中杀死第一个时只要走上白色的横杆，就能到达空中落杀的使用距离。对于系列老玩家来说，这个部分没有难点，新玩家的话，要注意提示，观察场景中的可攀爬点，顺着走就行，要是不小心弄错了，回不去上面，可以直接跳崖，放心是死不了的。

进入歌剧院，要执行第一次刺杀了，认真体验本作带来的乐趣吧！找位置坐好，对话完毕后用鹰眼找到右上方的目标，看到其后记得把视角移动一下，让目标处于屏幕中央的位置，最后从过场提示的木梯爬到高处，沿途有非常贴心的提示。撬门的过程是先转动左摇杆，再保持在震动点，然后转动右摇杆，进行同样操作，最后再连点相应按键开锁（摇杆不要松开）。杀死目标后，从提示的道路离开。

在船上的日子并不单调，可以利用小地图的指示找 NPC 聊天或者玩各种小游戏，当然也可以全部无视继续主线。到甲板上去，先按住防御键连续拆掉对方的攻击三次（不要那种时机刚好会出慢镜头的，简单按住即可），再拳头揍之。第二次就要慢镜头了，然后用空手终结技干掉他。第三次是先将对手放倒，再在拆解攻击后夺刀。每当要使用一个新动作时，屏幕中央都有贴心的按键提示。战斗结束后要帮船长解决麻烦事，就当是到达美洲大陆之前的小娱乐好了，如果有小线索需要调查，在相应区域开启鹰眼即可。

船舱内的战斗很简单，对方有血槽，看起来像个小 BOSS，实际上一下就能秒掉它，思路还是防御反击。在暴风雨中把船帆弄扎实点，再爬上去放一些备用的帆下来，最后看在某可怜的 NPC 帮过我们的份上，赶紧救下他，时间很充足。大雾挡住了我们的视线，爬到高处，美洲大陆已清晰可见。

跑酷之二 这位跑酷高手还曾在本作幕后制作花絮里感叹：“康纳在游戏中移动的方式，就是我想在现实中行动的方式。”

记忆片段2 SEQUENCE 2

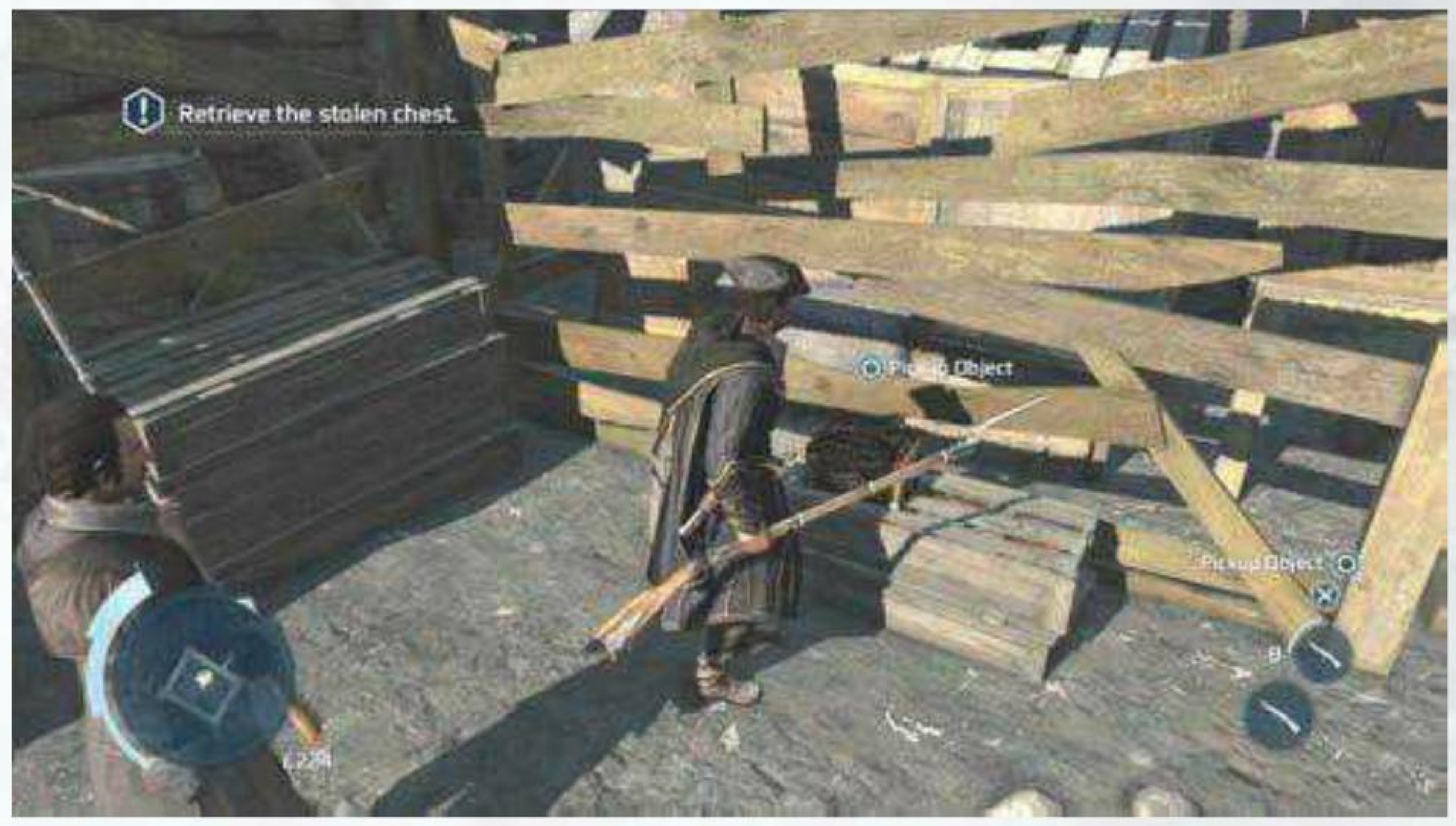
任务名称	附加条件
JOHNSON'S ERRAND	・用枪械杀十名敌人。・不要让任何一名同伴损失生命值超过一半。
THE SURGEON	・不能触发警报。・成功对一组移动中的士兵进行偷听。・不要让任何一场窃听失败。
THE SOLDIER	・被注意到的时间不能超过十五秒。・达成一次三连杀。・不让敌人呼叫增援。
INFILTRATING SOUTHGATE	・找到并杀死将军。・完成三次角落刺杀。・不要被枪队击中。

跟随查尔斯・李，这个部分暂时别惹城里的巡逻兵，老实地逛街，等富兰克林把话说完就可以进去买东西了，这里毫无选择要用光几乎所有的钱来买剑和枪。和查尔斯一起骑马的部分可以撞路人玩，和几个人物对话后来到潜入部分。开枪打死面前的敌人，爬上去，拿武器架上的枪，直接对门口四个守卫随意一名开火，然后查尔斯他们会解决剩下的，后面的就不必太过在意了，这个部分一点都不难，所以全程能用枪就用枪，子弹不够了就搜尸体，因为被发现其实也没什么关系……所以，随意了。敌人把门关起来后按住锁定键配合右摇杆来瞄准远处地上的炸药桶，打爆。进门后靠近箱子，过场完毕立刻开枪，解决敌人后搜尸体，还没搜完钱这两个烂人居然抱起箱子就跑了，赶紧抓把枪跟上去，一路要保护他们，少让他们掉血，好在两人的战斗力还不错，也很聪明地知道躲子弹，由于上弹时间长，屋顶上的枪手可以用来赚枪械杀敌数。



和查尔斯对话，接着执行任务，发现要找的人被绑架了，随后要进行窃听。这次的窃听有专门的教学，先进入有效范围，然后系统会提示站在大马路上窃听不安全，去右边和几个路人站在一起，听完对话，然后去观察点分析周围区域，再完成本作的第一个信念之跳。接下来要进行一系列的偷听，得利用各种遮挡或者隐藏点，什么草堆、座椅都行，只有持续保持在有效范围内偷听才会不失败，很好达成。这里可选择的窃听目标有许多，提前找到一边走路一边说话的巡逻兵先听了，再完成其他的。查尔斯跟上来后，系统会提示用按键来命令其等待还是跟随，如果想顺手爬附近的观察点可以让他在下面等等。警戒区附近的敌人虽多，但上房顶基本就能安全地到达目的地，不用管查尔斯。自己去偷钥匙，建议直接找房屋右侧的那个人，先立刻把能够看到他的那个巡逻兵杀死，然后就能放心去拿钥匙了，偷或者杀了再搜尸体都行。屋内的三名敌人可以全部暗杀，全程不触发警报并不困难。

进门触发剧情，和查尔斯一起去要人，交涉失败后改为跟踪，路上可以利用各种摊点作掩护，顺手还可以偷一点零花钱。等查尔斯跑去吸引敌人的注意力之后，跟过去，战斗开始后有个敌人会跑去叫增援，头上用黄点标出来的，马上追过去杀了，然后全灭士兵，注意连杀的要求，手脚麻利点。成功后继续下一项任务，等同伴把路过的军人车队拦下，在后方开始展开攻击，攻击方式就随意了，比如用放在屋顶的枪，全灭他们后取得服装。往后马车会自动运行，而我们要做



的就是按键发号施令，在敌人识破我们的身分前呼叫刺客们把有威胁的全部干掉，即使是狗也不放过……进入军营内部后要马上熟悉环境，迎面走过来的士兵会被草堆里的同伴所杀，这片区域开枪是最烂的选择，因为并不是每个士兵都会有工夫去注意你，巡逻兵才会，聊天的基本都不会看你。先去右边角落，系统会以红点提示有一名将军，它就是附加条件里要干掉的那个，躲在草堆里就能搞定他。至于另一个附加条件，“在拐角杀三人”也不难，几个必须要搞定的敌人附近都有掩体，稍微等等就行了（船那里有两个都特别容易用拐角杀）。贴着围墙走到下两处囚犯关押点，门口的两个敌人你走多近他们也不管，因此不必担心，主要是暗杀关押点附近的巡逻兵。最后可以从水里上船，爬船的外侧，在边缘等着把一名巡逻的士兵给拉进河里，再去杀左边的敌人，放人。剧情过后要和大批敌人对抗，这时会有一批士兵企图对我们开枪，在他们头上出现黄色感叹号的时候，按 ×/A 键能使用肉盾来挡子弹，这里必须成功，不然不受枪伤的附加条件将会失败，前方的大门附近必须利用这个技巧才能确保自己不受伤害，当然也可以远离大门，迅速从左边垫脚的东西上墙壁的缺口，放倒将军。

记忆片段3 SEQUENCE 3

任务名称	附加条件
UNCONVINCED	・在战斗中利用可破坏物体两次。・损失生命值不能超过百分之五十。
EXECUTION IS EVERYTHING	・破坏两台大炮。・不杀死任何守卫。
THE BRADDOCK EXPEDITION	・在不被卷入战斗的情况下杀死两名敌人。・摧毁三辆炸药车。

长途跋涉出城，最好是带上一匹马，不要脚都要跑断了，接下来我们要首次踏入荒野区域，如果急着体验狩猎的感觉，那么最好在和查尔斯汇合前，不过这里不推荐如此着急，毕竟老爹身上的武器有限，而且身手也不那么敏捷。跟着同伴走，发生过场后一直往森里深处跑，然后能看到远处蹲着一只熊，噢不对，是一个妹子。过场过后妹子从树上跑了，可怜的老爹在下面追也追不上，还遇到了几只狼，全部用 QTE 按键解决，由于时间要求比较宽松，所以要想不掉血是很简单的，不过一旦被咬到生命值就很难维持在百分之五十之上了。继续追妹子，一边慢慢走一边开鹰眼，发现她躲在树上，继续追，直到追上，或者说是她停下来等着……进酒吧后的两个偷听很简单，利用窗台和柜台前的人群即可，战斗部分多用反击，然后把敌人扯来扯去，只要靠近桌子等物体旁边很容易出场景互动，摧毁两个物体的要求很基本。

出门牵匹马，到达目的地后用切换成空手状态，赶紧跳进前方的运货马车，因为这里的附加要求是不杀人，免得等会手滑了。马车完全停稳后下车，可以把离自己最近的巡逻兵弄倒，然后走进前方木屋左边的草丛里，开始偷听，一路要跟着走，两人的移动速度不算慢，别落后太远，最后一段会有巡逻兵干扰，及时回避或者等他走近冲过去将其揍晕，因为大雪里敌人会不敢太快确认你的身分，可以利用这一点，但别给被偷听的两个当事人察觉。

拉扯 游戏中NPC之间起冲突的场面总是很搞笑，各种拉拉扯扯，动作很滑稽，让人忍不住想冲过去把他们都撞倒。

结束后去把地图上标出来的两个大炮摧毁，附近的看守很松懈，一边也就一个人，然后再去偷东西，利用好草丛就行，最后从军营大离开，门口是有三个士兵没错，这里推荐从右侧全速跑过去，有人叫我们的话一律装傻。

游击战开始前要低调，杀两名被标记的士兵时要想不触发公开的战斗，可以暗杀。第一个目标从草丛那里摸过去，注意看这个士兵是有固定的移动路线的，在他离开其他人视野的一个地方会站一会，暗杀的机会也就在这里。不过将这个士兵刺杀后其他同伴会马上冲出来，此时只要迅速回草丛里看戏就行了，刚才还是算我们暗杀成功（因为我们没有进入被发现状态），别傻到自己走出去，找个最近的敌人放冷枪，射杀，附加要求完成。骑马接近将军，剧情后的追逐战中，附加条件稍微要麻烦点，路上基本只有三次打炸药桶的机会，所以别放过。刚开始追的时候按 R1/RT 键就可以了，不要按 ×/A 键加速，否则马会在原地发神经，这样会直接导致任务失败，离开初始位置并完全走上路了再把速度跑起来，到达第一处炸药桶跟前按住开枪键，确定角色瞄准了再松开，然后全速追目标，剩下的两处也是同样的方法。由于打炸药桶的速度很慢，这里时间非常紧，再赶往下一处炸药桶的过程中不要忘记填装子弹，不然肯定会来不及，这里不要因为着急而在较远的距离就开始按开枪键锁定，这样只会锁定到杂鱼身上去。一旦发现错过或者已经来不及了，就马上读取上一存盘点或者干脆不追了等任务失败。

记忆片段4 SEQUENCE 4

任务名称	附加条件
HIDE AND SEEK	・找到所有孩子并不失误一次。・在四分钟之内找到所有孩子。
FEATHERS AND TREES	・找到另外三根羽毛。・不要接触地面或掉进水里。
HUNTING LESSONS	・猎杀三种动物并将它们剥皮。・用诱饵+陷阱的组合猎杀一只动物。・用空中落杀杀死两只动物。
SOMETHING TO REMEMBER	・飞行时最多只能被撞一次。

和刺客玩捉迷藏，这群小孩子简直是太天真了。两个附加条件很好达成，所谓不出错就是不要误入任何隐藏点，时间限制也很宽裕，最后能剩下一分多钟来。开鹰眼调查线索，几个孩子躲藏的范围就会越缩越小，只要找到全部线索，所有孩子躲藏的具体点都会准确标记在地图上（两个躲在一起）。这里惟一要注意的就是不小心进入了隐藏点，为了避免这个情况，在找的时候可以把鹰眼开着。轮到我们来躲的时候可以去远点，反正时间够，近了只会发现位置都被别人占了。剧情过后马上回家，最后那扇门是打不开的，从右边绕过去。



上树，感觉很不错，康纳动作相当敏捷。过场过后不能接触地面或者掉进水里（河里和悬崖上的岩石是可以踩的），这里只要稍微小心点就能完成，只是要注意不能走太快，过河后听到背后有儿童失足落水的声音就要赶紧回头去救，不然直接任务失败。最后爬上悬崖，从鸟窝里捡到羽毛。失足掉落到地面后，附加条件要求找到三根羽毛，这些羽毛是算在收集中的。从草堆里出来别动，系统给我们标出了两根羽毛，其中有一个几乎就在头顶上，这



里我们要先上树捡这个羽毛（顺着树枝的路线找上去的矮树），然后接着跳到地图标出的第二根羽毛上，最后再顺着树枝继续往前跳（往同伴所在的那边方向，那颗长在岩石路上的树上），跳到这颗树最靠前的树枝上开启鹰眼往左前方差不多四十五度的地方看，远处就是第三根羽毛。这个时候虽然大地图上有标注很远地区的一些羽毛，但是由于记忆探索还未推进到这些区域，因此是没办法过去的，只能捡这里最近的三根。

熟悉了树上的各种操作后，接下来开始学习狩猎，最简单的自然是用弓，然后分析线索，换上陷阱（SNARE）安置好，再开鹰眼找线索，下面潜入草丛，换上战斧和诱饵（BAIT），接近后把诱饵洒在身边，鹿会自己走过来吃，等它开始用餐就将其砍死，割皮取肉，再回去刚才的陷阱处收获猎物。下面附加要求比较多，不过都挺容易的，关键是这里只要收集五只动物的肉就算任务完成了，所以重复种类的猎物可以杀，但不要忙着收集，先把其他附加要求完成再随意猎取。诱饵配陷阱的关键是陷阱要放置在散落的诱饵范围中央的部分，用空中落杀来杀动物和杀敌人的区别不大，还可以方便地在树枝上撒诱饵，等猎物过来再刺杀，很好达成。这里的动物有兔子、狐狸、鹿，数量相当多，活动也各种积极，要是狐狸把兔子咬死了，你去捡现成的也算。任务完成后和同伴汇合，这臭孩子一点也不可爱，只顾自己逃命，QTE 躲过熊的攻击，离开红色区域就算逃脱。最后的飞行部分并不困难，但附加要求比较坑人，这么长的一段飞行顶多只能撞一次，过雪地前可以一直保持飞在最上方，小树枝是没有判定的，但进入洞穴后有点麻烦，要根据预判往各方向躲避，移动的时候有一定的滞后性和惯性，得把握得当。如果还没有完全飞过雪地就已经把这一次机会用掉了，还是直接读取上一存盘点的好。

记忆片段5 SEQUENCE 5

任务名称	附加条件
A BOORISH MAN	・损失生命值不能超过百分之五十。
A TRIP TO BOSTON	・在一分二十秒内逃脱。
BOSTON'S MOST WANTED	・将通缉度保持在三级以下。
RIVER RESCUE	・救特瑞的过程中不接触到水。
THE HARD WAY	・不要损失耐久。・成功躲避敌人的攻击三次。・用旋转枪击沉两艘船。

长途跋涉，如果在路上能遇到提示你加入狩猎协会的 NPC，那么就能够解开奖杯/成就，要是没有的话也不必着急，之后的机会还有很多。路途遥远，不过跑起来很有意思，想打猎的可以暂时把主线放下。到达农场，开门的老头拒绝了一位好青年，我们先去旁边的马棚过一夜，第二天继续去烦他。前门、后门都试过后，爬房子，再去马棚过夜。晚上就有战斗了，注意用防反，特别是敌人数量比较多的时候，攻击键不要连按太快，否则在硬直中使用防反有时会出现问题，被打一两下不打紧。最后与老头汇合，刺客的成长之旅开始了。

去商店买东西，有的材料店家没有，出来后发现市民与英军发生了冲突。跟踪一个人，这个家伙在进入两栋建筑物之间时会回两次

暴动 游戏中靠近一些在旁边议论的市民可以煽动暴动，他们会引发大量市民聚集在一个地方闹事，一开始附近的敌人还会来打人，后来暴动人太多干脆就都吓跑了。

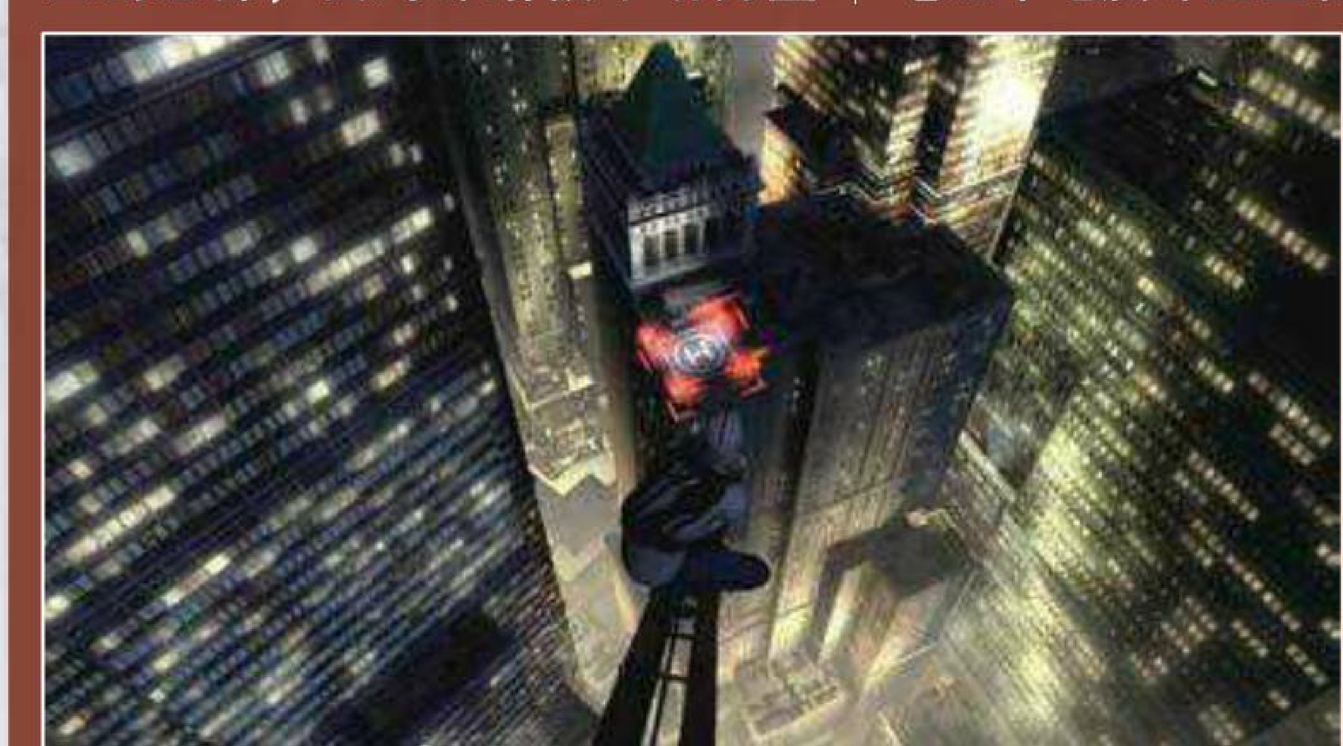
头，一直在墙角等着别出去，跟着他上房顶，在他开枪杀人前弄死他。过场过后要在时限内逃脱，时间比较宽松，先赶紧回头跑，右侧有一条河，过河后几乎就没什么敌人了，只要保证速度不恋战基本无问题。随后去与目标汇合，学习如何降低通缉度，最基本的自然是撕海报和买通那些啰里吧嗦在大街上演讲的人。去地道的路上有许多敌人，不过现在通缉度已经清空了，所以无压力，这里的附加条件是不要让通缉度提升到三级，老实走地面，到目标附近在爬楼，确认旁边没人再上去即可。在地道里可以点燃路上的火把，这样能看得更清楚，撬门出去，进商店，只要通缉度不太高是可以直接进入的，不管旁边的人是否有注意我们。

从港口坐船离开，我们要去老头的农场，配合使用各种快速传送即可大幅节约时间。拿到袖剑后要去救人，不过不是去杀熊，而是去救落水儿童。附加条件是在救到他之前不能落水，一开始从水里的道路走，接着沿着左边的岸上跑，快到瀑布时会有一只狼等在那里偷袭，QTE干掉之，最后爬上瀑布前的岩石，落水儿童的木头会突然减速，看准他过来再直接冲他跳过去，这里算营救成功，而不是落水。由于在到达瀑布之前是不可能追上他的，所以前半段别急着救人，安心赶路以免因误操作而落水。接下来要做的事情都是跟农场的运营和战船准备相关，农场运营的教学需要花少量的钱来选择原材料，然后出售给商人，按照提示先选定材料，然后退回上一级菜单选择最后一项，选定商人后运输货物。要想轻松赚钱的话，就要把农场经营好。完毕后去港口，出征。

航行的部分附加要求是不让战船受伤，这个比较容易，前半段无难度，适应一下操作，后半段岩石比较多，还有其他船只，以半速状态前进就行了，在快到目的地的时候会突然起横风，要赶紧往相反方向打满舵，等风变向后再赶紧打回来，否则会触礁。停靠的时候慢慢来，在差不多距离就可以抛锚了，比如同伴提示的时候。剧情结束后再次出航，这次完全是顺风，因此全速前进，接下来开始射击练习，先依屏幕上的提示按射击键打烂一艘船，然后把视角移到另一边按住射击键等所有大炮都准备完毕再松开，最后用旋转枪给废弃的船只最后一击。后面突遇的海战比较好应付，先用旋转枪打小船，每条一发就够了，完成一个附加条件。敌人的大船出现后其射击频率相当高，看到那边船身闪火光就马上按□/X键蹲下，每次成功躲避系统都会进行记录（左上角显示），三次躲到之后就能放心地开打了，先用齐射重创敌船，然后用旋转枪终结之，不过这一切的前提都是距离够近，大炮在侧面，要估算好，敌船开火切不可硬抗，老实蹲下躲避。战斗过程中注意尽量别让自己处在逆风状态，那样会相当被动。

MODERN TOWER（2012年11月15日）

现代部分全是攀爬，路线单一，也比较明显，因此安心地爬就是了，一些低矮的通道只要按住R1/RT键并推左摇杆，Desmond就会自动使用滑铲。能看到停机坪后要飞过去，先勇敢往前跳，听到Rebecca的提示后拉开降落伞，调整方向飞到对面。剧情完毕后回到总部，面对那扇被不明力量阻挡的门往左边跳，这里有第一文明的装置，靠近后会发生第一段剧情，完毕后往上走，沿路会一直触发剧情，把刚才捡到的动力源放进装置，之后会开启新的道路，走过去到达第二个需要放进动力源的位置，剧情会全部触发结束。回到下层，这时可以在Animus对面的笔记本电脑那里查看Desmond的邮件，以及重新挑战现代部分的章节。休息完毕后回到Animus上面，我们还要拯救世界，没有那么多时间可以浪费。



记忆片段6

SEQUENCE 6

任务名称	附加条件
ON JOHNSON'S TRAIL	・通缉度在二级以下。・用枪械的次数不能超过六次。・用炸药桶来摧毁货物三次。
THE ANGRY CHEF	・处于战斗状态的时间不能超过十五秒。・别让CHAPHEAU的生命值损失超过一半。・低调刺杀五人。
THE TEA PARTY	・把十箱茶扔进水里。・把三个红衣推进水里。・用步枪完成一次空中落杀。
HOSTILE NEGOTIATIONS	・别让族人被杀。・杀死JOHNSON前不被发现。・以完美跳水动作完成逃离。



过场结束后去波士顿，方式随意。遇到山姆后跟着他走，路上要帮市民解决问题，这里要迅速解决战斗，因为附加条件是不要让通缉度达到二级。战斗结束后路上有好多事件，都是帮助市民的，但由于我们附加条件的限制，这里强烈建议不要见义勇为，立刻和山姆去目的地汇合，之后这个附加条件就会达成。下个阶段的附加条件是使用枪械六次以内，但用炸药桶来摧毁三处货物的时候必须要开枪，所以这里就用了三枪，其他地方就别开枪了，用战斧是一样的。使用炸药桶摧毁货物的方式是，到达相应区域后，会出现三堆货物要去破坏，这时先去最左边的那个，那个小屋子周围有一圈炸药桶，搬过去放在货物旁边，开火就行了。这个区域被发现无所谓，全部杀光，但是要注意别开枪。接下来就是清理剩下的各种小事件，围堵市民要钱的就杀死它们，独自搬着箱子的上去撞一下就行了，流程提示很清晰，但还是别开枪。

下个任务触发后要保护这个冲动的老头子，换上袖剑，这里附加条件比较多，不过实际上没有看上去那么困难。因为这老头子在开战前会对着英军骂一通，此时这些士兵的脸基本是朝着一个方向的，先暗杀最后那个，然后慢慢往前杀过去。路上还有不少愤怒的群众对英军拉拉扯扯，都有暗杀的机会，五个名额还比较容易。所谓战斗状态不能超过十五秒，并不是总和，而是以每次为单位来算的，要是不慎进入战斗状态，只要马上摆平时间的倒数就会停止。最后按L2/LB键让厨师用菜刀搞定目标。

任务触发后先杀光卫兵，可以随时叫厨师来帮忙，他现在是康纳手下的刺客了，这里的刺杀没什么忌讳。接下来的战斗稍微有点麻烦，因为附加条件多了点，开战后趁敌人还没有来，赶紧把两艘船上摆放了一圈的茶叶往水里扔（按×/A键扔），扔够十箱就先去把同伴身边的敌人清一清，然后去船上的武器架上抓一把步枪，站在船的边缘上（有一定高度），等敌人往船上跑的时候，按刺杀键就能使用出步枪的空中落杀，达成一个即可。如果运气好的话，可能这时有的英军已经被挤掉进水里了，要是三人的名额还没到，可以防御住他们的攻击后把他们扔进水里，如果在船边或岸边的话，打几下康纳就会把他们踢下去。全部附加条件搞定后，保卫两位同伴的性命安全，直到所有的茶叶被扔光。

回农场区域后如果还没有做地图上提示的两个农场分支，建议都做了，非常简单，特别是靠近我们在农场的家的那一个，帮妹子报仇的分支，这是使用绳标的教学，执行后就能熟练运用这个武器了，这时再调查账目的时候也会有制作物品的教学，当然如果玩家之前就一直在建设农场，那么这些教学应该早就看过了。

撬锁 本作大部分的宝箱都需要撬开，要是完成了解放任务，就能获得这个区域宝箱的钥匙，再也不用傻了吧唧地挨个撬锁了。

继续任务，过场完毕后进入荒野区域。刺杀目标所在的位置就在对面，绕过去太慢了，利用树木跳下去，过河，注意前面有两个敌人，先绕到右边等其背过身去时将其杀死，再马上从右侧爬上悬崖，这里的附加条件是接近目标前不被发现，所以要小心。到顶部后会马上有个敌人过来，别急着探头，他过来就弄死。前方不远还有一个，那个家伙坐在悬崖边左顾右盼，偷偷摸过去……从倒下的树木翻进去，左前方有几个敌人，千万别过去，往右边走稍微绕一下往目的地跑，看到房子后就能触发剧情。过场结束后要抢时间，往左跑一点能看到一棵树，跳上树枝上房顶，然后看准目标使用空中落杀，这里时间相当紧张，一般来说第一次成不了，族人肯定会被秒。选择读取上一存盘点后会固定躲在一个草丛里，面前刚好有两个巡逻兵，等他们一转身就马上冲出去，不然时间肯定来不及，冲到房顶后看准是锁定了正确的目标就下手。这里下落过程也算时间，只要目标下令杀死族人的话一出就算族人死亡，即使这与将目标杀死是同时发生，还是算失败，而杀死目标就会到达存盘点，因此这一章有可能要做好重来的准备。

记忆片段7 SEQUENCE 7

任务名称	附加条件
THE MIDNIGHT RIDE	・不要被卷入战斗。・在两分钟内到达目标地点。
LEXINGTON AND CONCORD	・一次下令就杀死一组士兵，完成七次。・拯救平民人质。
CONFLICT LOOMS	・穿过CHARLESTOWN不受伤。・用空中落杀杀死一名爆弹兵。・炸船部分不能被发现。
BATTLE OF BUNKER HILL	・用空中落杀杀死PITCAIRN且不被发现。・无伤穿过战场。・正规军杀敌数不超过四人。

去波士顿，然后要带着目标骑马，不知道路可以按下系统提示的按键来问他，不过这家伙一边说左拐一边往右指并不奇怪，路上的英军采取回避和绕路的策略就能不触发战斗，最后的房屋处要下马慢慢走，他是不会给提示的，要在门前去站着，直到他大声嚎叫“就是这里”，注意别被敌人看到。后面两处也是一样，到达目标建筑物附近后他就变了哑巴，此时自己一个个去找就行。第三处要过桥，桥上刚好有一队巡逻兵，等他们走过去再慢慢走过桥，距离够远了再加速。被发现后马上往目标区域逃，这里要在时限内到达下一个房屋，只要保持全速前进时间肯定够用。



过场结束后跳上一匹马狂奔，路上多用加速，看到附加条件出现的提示后，这时地图左边会出现一个红点，过去全灭敌人后条件达成，回马背上继续赶路。下面要当防守战的指挥官，附加条件的要求非常好达成，主要是不能早下令，一般来说英军走到目的地停住准备的时候就可以下令了，共有三组士兵等待我们去发号施令，不过要靠近他们身边才能准备下令。中后期敌人会快速出现，几个位置换着跑，下令完毕就可以去下一组士兵那里了，攻击会准确命中的，尽管放心，这里全程不能下马，否则会来不及。

上个任务做完后先确认一下





身上弓箭的数量，有没有都去买到最大数量，等会备用。在荒野里遇到一个欠扁的家伙，不过得由他给我们带路，见到普特南将军后，准备穿越敌人的炮火封锁，这个区域附加要求是不掉血，那么就肯定不能被炮弹击中。首先从斜坡滑下去，然后穿过大路到对面，上房顶，这里走主路的话会被炸飞。沿着右侧房屋的右边一直跑，能看到船后要看清楚房顶的路线再起跳，掉下去摔出血了可不行，跳过被火焰挡住的区域就马上下来，从地面往右跑，跳进水里，游到船那里去。在两艘船上要想不被发现有一定的难度，这里居然还有空中罗落杀的要求，由于敌人相当多，因此几乎不可能一次成功，注意空中落杀那个要求要找穿裙子的杀哦！重新读取存盘点会默认出现在两船之间的水域，下面提供两种方案。第一种是常规办法，我们先绕到左边船的外侧，在右边缺口等着，这里有三个巡逻兵，不过最右边那个看不到这个位置。有个巡逻兵会走到缺口这里站着，但是必须等旁边那个穿裙子的走远点才能把其拉下水，否则他一喊就会被发现。成功后沿着船的外侧边缘爬到右边（注意与左边那个穿裙子的错开），利用堆放起来物体的掩护干掉他，接着马上回水里，然后重新来过，因为这里尸体的位置可能不太好，而搬尸体的判定有时候会出问题，要是穿裙子的去看尸体了就等一会，这时注意看左边的三个敌人中，那个落单的敌人偶尔会朝右边看，时间最好也是能错开。等穿裙子的下来，就爬到前方的物体上方，用空中落杀干掉之，再躲起来，最后还是趁左边那个家伙没看到，安好炸弹就跑。第二艘船也是走外侧，这次是右边的几个不要在意……还是安了炸弹就逃走，最后爬船挂旗子。如果第一种方案实在太辛苦了，那么这里提供一个简单的第二套方案，那就是弓箭，两艘船都适用，还是先去左边的船，沿着网子爬到顶部，瞄准最好射击的那个巡逻兵（不要杀穿裙子的），等他走到弓箭射击最舒服的位置时，射死。然后其他人会来围观，留下裙子其他全部射死，确认无误后用空中落杀秒裙子，然后搜其他人的尸体把箭全部拿回来，再安炸弹逃走。第二艘船采用同样策略即可。

与普特南将军汇合后又要面临挑战，这次是穿过战场不受伤，到达第一个掩体后先蹲着别动，注意听旁边的士兵喊找掩护之类的话，这些话之间间隔很短，但频率基本是差不多的。个人推荐他们喊完后稍等一下就马上跑出去（看到子弹第一次打到掩体上），实在不行被打几次也能摸到规律了，全程看准掩护再跑，不然只是徒劳，推荐走左路，还有三十几米的时候要从最后那个掩体一口气跑过去。树林里遇到的士兵弄死，然后爬上峭壁，这里只能杀四名以内的正规军，还得用空中落杀弄死目标，还不能被发现，稍微有点麻烦。首先从左手边慢慢走，从草丛摸过去把帐篷旁边的巡逻兵弄死，最好是拉近草丛杀死，然后注意看前方有个稻草车，要绕到稻草车的另一侧去，那里有许多帐篷和一个巡逻兵，建议慢慢地走过稻草车，然后从帐篷左边绕，如果右侧远处有敌人发现不要惊慌，绕到左边的草丛里不动就安全了，等他们返回原位，把这个巡逻兵也弄死（放过也行）。找机会爬上悬崖边上的树，往另一颗树上跳，再跳上旗杆，刺杀目标。不过这里也有很坑人的地方，那就是空中落杀的刺杀动作莫名有些磨蹭，最好等巡逻兵稍微远点的时候下手，不过即便如此还是要做好算做被发现的准备。

复仇之一 系列的NPC从来都会各种推人，特别是那些敌人，看你不顺眼就上来推，系列的老主角埃泰尔和Ezio经常被推得毫无还手之力，还经常因被绊倒而倒地。

记忆片段8 SEQUENCE 8

任务名称	附加条件
SOMETHING ON THE SIDE	・不要扑倒或推任何人。・成功完成一次目标不移动的窃听。・成功完成一次目标在移动中的窃听。
BRIDEWELL PRISON	・杀死监狱守卫不超过一人。・在两分钟内到达托马斯所在的牢房。
PUBLIC EXECUTION	・华盛顿的保镖至少要存活一人。・额外杀死两名敌人。



终于可以去纽约玩玩了，与接头人汇合，注意跟上他的脚步。跟踪的部分要注意对方回头，多利用墙角，他过马路后赶紧进入左边的人群堆里，然后他会跟一个士兵拉拉扯扯，不管，他掉头慢慢跟着就行。偷听部分到达后可以在木屋旁边安心听，有巡逻兵过来直接拖过来秒。他跳进井里躲巡逻兵的时候我们不必换位置，这些士兵不会管我们。稍后的移动窃听有点小麻烦，开始后立刻接近，这两个人路上很少回头，即使回头了用人群和墙角也能轻松应付，关键是不要跑动，中途快结束的时候会有三个讨厌的小孩子捣乱，可以一边走一边撞（轻点跑步键，撞一下不要跑起来），目标准备转弯的时候要躲在掩体后面。过场后是追托马斯的部分，要求全程不撞到其他任何人，这个要求只要按照以下步骤来做很简单。别管托马斯是怎么跑的，一开始迅速脱离战斗，托马斯从第一个路口左拐，而我们直接从第二个路口左拐，路上他会撒钱，从右边能轻松通过，如果这些群众的站位发生改变可以在快要接近人群的时候改成走路，这样即使碰到人也没关系，往前跑会有一辆马车经过，托马斯跑进了对面的小巷，这里别跟，直接在大路上左转，这时能看到一个稻草车，在跑过第二个稻草车的右边小巷口站好，按住R1/RT键，接着连点○/B键，托马斯一出现就直接扑倒。

偷听完毕后睡觉，跟着守卫下楼，这里别有什么打算，在底层待一会开启鹰眼，就能看到一个小伙子在旁边设棋局，现在并不是玩棋的时候而且也下不完，随便摆摆就会触发剧情，接着要去目标那里偷钥匙，利用人群掩护就好了，很简单，就算没有人群掩护，也只要别在他正面明抢就行了。回去发现钥匙没用，第二天继续下楼活动，对话后去打红色提示的囚犯，这里防御后要先按×/A键破防，再攻击，否则只会被挨。被单独关起来后靠近牢门，那个家伙过来说废话的时候就偷钥匙，由于他的废话永远也将不完，所以我们直接就开牢门了。跟着他走，在墙角等着，他踢完右边的门会左转，我们笔直上楼有人接应。剧情结束后马上跑到士兵背后很近的距离再换成走路，用拳头放倒他，然后从右侧的楼梯跑到上层，趁左边两个士兵都没看着的门的时候走过去进门即可，非常简单。

处决的时候前半段只能任人鱼肉，被吊起来后马上按L2/LB键呼叫增援，之后马上往左前方跑，跑的时候按攻击键把斧头拿出来，这个时候是慢动作状态，用跑动刺杀来杀死敌人（按住跑步键不要松开，快接近敌人时一边推摇杆一边按攻击键），慢动作状态下进入有效距离的时机不太好估算，只能靠感觉，跑动击杀成功的话动作类似于把敌人推倒（其实是砍倒），推了一个就往下一个跑，如果因为各种问题错过了眼前的敌人，也没关系，因为左侧在靠近华盛顿的位置还有敌人站在那里，推倒第二个马上冲托马斯跑过去，砍他一下就算是成功了。华盛顿的护卫至少要活下来一个，否则就让托马斯把华盛顿杀死算了，省得要手动读取存盘点，这里时间非常紧，全程只有流利地用两个快速“推”杀来放倒敌人才能达成。需要注意的是，执行跑动击杀的时候要选对目标，那种大老远就发现康纳的敌人绕过去，找那种被其他人牵制住或还没发现康纳的士兵才是正确的。



THE STADIUM: MMA NIGHT（2012年12月1日）

即使是在现代，Desmond也是被通缉的对象。先跑上楼，过场结束后注意看安检的右边有个亮着绿色灯的门，进去。下个区域有两个Abstergo公司的特工，好在他们很水，躲草丛就能应付了，我们的目标是旁边有个蓝色指示牌的门，还有两个人在门旁边恶心。进门后有大量特工，先用鹰眼看一下大概位置，这里我们要右转往前走找“VIP”的指路牌（蓝色，挂在墙上的），路上的摊位和三人一组的人群都可以用来躲避，由于不在Animus里，所以安全状态是没有白点也没有“蜘蛛网”的，如果被注意到了不要紧，赶紧躲，但是警戒度变成红色就来不及了。往前走会有一些特工在站岗，混在一组通过这里的人群即可安全通过，往前走又有站岗的人，先靠在左边的铁网处休息一下，然后从右手边亮绿色灯的门里进去。快到VIP室的时候还有一个特工，这里只需要利用人群就能从左侧通过，最后利用中央的各种铁架爬到对面的VIP室，出门左转走一点会发生剧情，开鹰眼追，最后在花园里把所有人干掉，战斗技巧和Animus里完全一样，那个偷了动力源的人要破防才好打。最后逃到地铁上，留心“METRO”的路牌即可。回去后把第二个动力源装上去，然后从新道路走，过场过后还可以往上爬，直到找到下一个动力源的放置点位置，有了上次的经验，这次大家应该都轻车熟路了。

记忆片段9 SEQUENCE 9

任务名称	附加条件
MISSING SUPPLIES	・三十秒内抓住车夫・跟踪马车时不要躲在草堆车里。・不被发现的情况下杀死三名营地守卫。
FATHER AND SON	・偷佣兵的服装时不被发现。
THE FOAM AND THE FLAMES	・不被火烧到。・不让老爹损失一半的生命值。
A BITTER END	・环境造成的耐久损失不超过百分之二十。・追大船时距离不要超过五百米。・至少要达成三连杀。

和华盛顿谈心，然后去丛林里的目标地点，没想到遇到了老熟人。过场结束后把线索都找完，等那个小子一跑起来就马上全速追，然后看着右下角的按键位置，一旦出现扑的字样了就扑上去，时间有多的。下面一段窃听的附加要求是不躲进稻草车里，这里很容易，由于通缉度很低，这里可以全程跟在车队的后面走，沿途的人也只是看着你而已，警戒槽长得非常慢，只要适当跑两步赶紧走过去就行了。过场结束后康纳会自动躲进草堆里，这时先别动，有个敌人会送上门来，杀掉赚第一个名额，然后立刻下车跟着走，进草丛等着，他们说完话会左转，要继续跟，道路左边的箱子堆后面蹲着一个人，过去杀死，前面的箱子堆旁边还靠了一个人，等两个目标走过去，他就死定了。剧情过后要救老爹，打到一半他自己跑了，而我们也得去纽约。

老爹身手不错，两人一边跑还要一边吵架，剧情过后回屋顶上准备去偷衣服，一个空中落杀就搞定了，为了不弄坏衣服别用武器，空手就行，最后搜他身。战斗开始后赶紧和老爹拉开距离，因为敌人攻击康纳的频率比攻击他要高，如果站在一堆的话很容易牵连到他，手脚麻利点，把血少的先搞死，要破防的那种可以直接用枪打，如果局势稳定也可以慢慢来。脱出的部分其实挺简单的，路线还比较明显，被往火上撞或者乱跳就行了，无伤没什么问题。

掌舵后先用半速，这样就能更好地控制船的方向，发现敌情后先把船头扭过来，然后使用全速追击，因为与目标的距离不能拉开到五百米以上。利用好每一次顺风，就靠这个时候追些距离，整个过程不算难，但中途会有几次突然变向的横风，这是要迅速切换成半速。目标达成后进入海战部分，先别打大船，把小船给秒了，然后按下R2/RB键换上另一种炮弹毁掉大船的帆，最后靠近登船。上船后只要杀死三名军官战斗就会结束，而附加条件是达成三连杀，因此先别管他们，把附加条件完成了以后再去找他们算账。

复仇之二 康纳在本作中终于有了推别人的机会，在某个主线任务中，可以一直欺负那个士兵，把前辈们受的委屈都讨回来。

记忆片段10 SEQUENCE 10

任务名称	附加条件
ALTERNATE METHODS	・从上方扑倒目标。・用士兵当肉盾两次。
BROKEN TRUST	・不要伤害族人性命。・不要接触地面。・在三分钟内阻止全部送信者。
BATTLE OF MONMOUTH	・一发炮弹秒一组敌人，成功八次。・用一发炮弹秒两组人。・阻止对我方士兵的处决三次。



再次回到纽约，继续跟着老爹，触发战斗后那三个拿枪的兵是要抓的，他们会不停开枪，所以用两个肉盾的要求顺手就可以达到。士兵逃跑后，附加条件要求从高处跳下来抓住敌人，他跑得飞快，直接在后面追几乎不可能成功，这里推荐第一遍完整地跟着跑一下，记住一个小广场和一个很明显的楼梯处。第二遍开始后，他转第一个弯的时候不要跟，笔直跑到广场，右转，这个时候他会从正面的小巷里跑出来，这时还是有点赶，我们求稳妥跑在他前面。先于他左转再右转，看着左边，跑到前面那个楼梯所在的路口后（跑过左侧一个下方有洞的木栅栏），左转上楼梯，在楼梯的边缘蹲着按住 R1/RT 键，等他跑过来就按○ /B 键，轻松拿下。中间要是提示缩短与目标的距离不用担心，因为他跑得很快，不可能被我们甩远。最后推着目标去目的地。

与老爹汇合，剧情过后就不能下马了，接下来的击杀要在马背上完成，用枪杀死落单的那个。顺着地图提示的绿色路线走，前方有三个送信人在一起，换上袖剑，跳到对方的马上弄死最后一个，然后他们会警觉并分散，抓紧时间再以同样的方式杀一个，然后第三个敌人应该会下马，马上开枪打死，就骑着这匹马继续赶路。最后一个送信的跑得很快，全速追到尽可能的近，因为瞄准还需要一些时间，即使一枪打不死他，也能让其落马，再补枪即可。绕过下面开会的地方回村子，进入村子才能下马。剧情过后换成拳头，对自己的族人不能上凶器，快速跑到六个目标跟前，进入一定距离就可以连按攻击键将它们逐个放倒，时间是来得及的。

防守战一开始就立刻瞄准中央主道路后方的那一大坨红衣，趁他们还没散开一发炮弹可以打两组人，然后就不要贪心，一次打一组，打走在最前面的，这样能适当放慢我方士兵被击毙的速度。只要落点的中心是停在队伍中央的就没问题。炮弹的飞行速度很理想，也没有什么抛物线要算，指哪打哪。最后只需要跑回阵地就行了，全速跑，路上会遇到三处我方士兵即将遭到处决的场面，这时只要冲过去杀一个人就算是阻止了，然后马上离开战斗往下一个地点跑，抓紧时间就行。

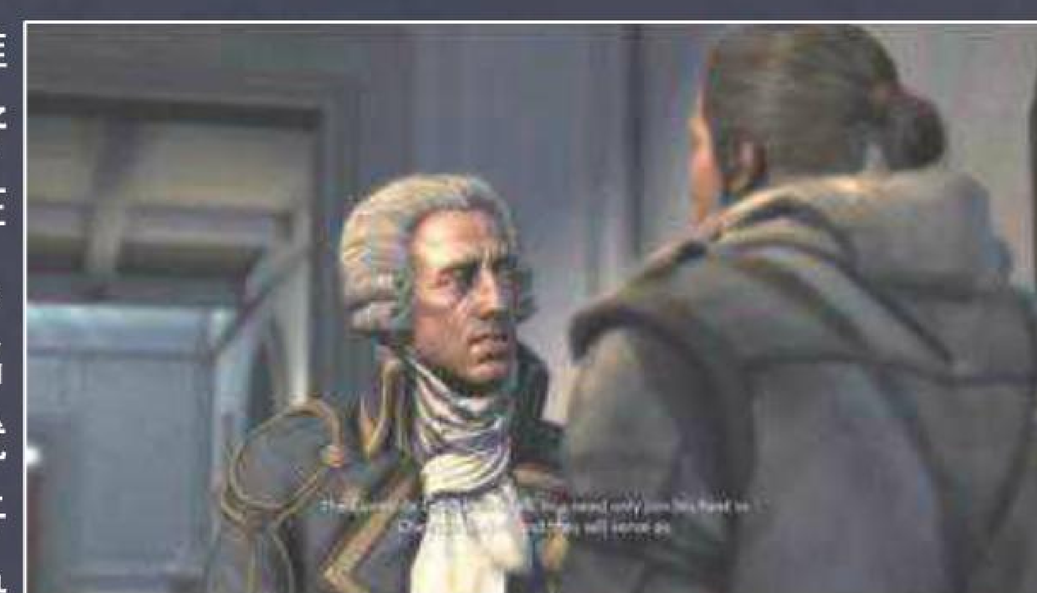


RETURN TO ABSTERGO（2012年12月12日）

大摇大摆地走近公司大厅，放倒拦路的警卫，走电梯上去。过场过后顺着玻璃旁边的东西往上爬，把往电梯通道下面看的敌人拖下去，跳上去解决剩下的。出电梯左转走进房间，接着一路屠杀，剧情过后追着疯子跑，来到大厅后先全灭掉警卫，然后爬到任意小房间的顶端，开启鹰眼，目标就站在某个小房间上方，杀死他。继续屠杀，有个妹子会帮忙开门。剧情过后按任意键使用伊甸之果，杀出去。回山洞后，记得我们之前探索到的地方吗，现在去把动力源安装上去，之后可以和同伴们说话，也可以直接回 Animus 上。

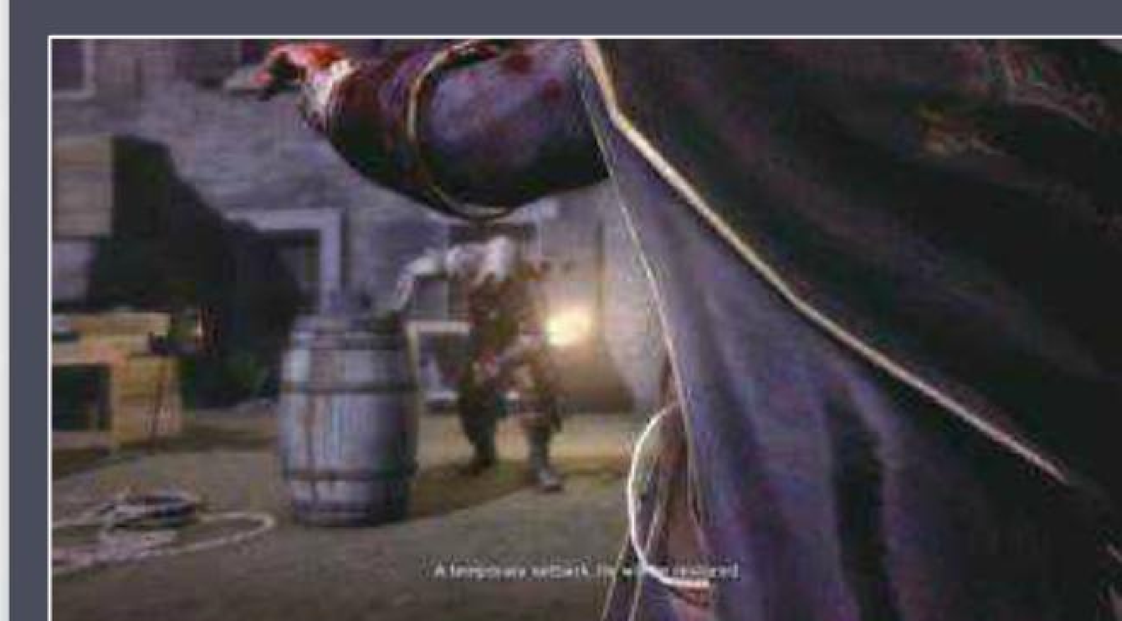
记忆片段11 SEQUENCE 11

任务名称	附加条件
BATTLE OF THE CHESAPEAKE	・用一边的一次大炮齐射摧毁三艘船。・用射击弹药库的方式摧毁两艘护卫舰。・用防御反击杀五名敌人。
LEE'S LAST STAND	・三分钟内到达信号塔。・去信号塔的路上不能被发现。・损失生命值不能超过百分之五十。



海战开始后最大的难点是附加条件，其他都好说，要求用一边的炮台在一次开火中击沉三艘船，这个只可能拿小船来赚名额，因为大船一炮根本就搞不定。最佳的机会是开场的时候，建议往敌人船队中央冲，尽量把我方的船只往右边挤一点，不然都被它干掉了，快冲到船堆中时把大炮提前蓄好，别松手，调整为半速然后扭舵（按住 L2/LB 键往左推摇杆），需要同时按住好几个键，看准时机再开火否则只是徒劳。这里所说的好时机是三艘船都进入射程，而且还不能叠在一起，否则所有的炮火都会被其中一艘拦下来，需要一点运气，如果错过这个时机或者小船都被自己的同伴给打死了，就读取存盘点。第二部分的海战先打着，出现的新附加条件暂时不管，等三艘护卫舰登场的特写镜头出现后，这时可以看到其中一艘的弱点被白框给标了出来，用旋转枪准确点爆。剩下的两艘得自己去把弱点打出来，可以远距离开炮，不过万一打过了就会直接把目标击沉，如果可以的话，铃还是推荐去用船身撞护卫舰，这样很容易把弱点给“刮”出来，撞的时候就可以用旋转枪一直瞄着，瞄准框一变红就松手。我们还剩下两艘船，也就是两次机会，要是发现情况不妙还是早点读取上一存盘点的好。最后我方的船被废了，靠近敌人的船，并排停下，登船。落地先使用防反杀五个敌人，在这个数字达成前千万不要杀船长，注意防反的时候若是触发了环境杀人（例如踢下水）有时不会被算在内，因此要确定系统判定这个条件完成了再杀船长，不然后悔都来不及。

去地下道，接下来要一边赶时间一边潜入。把井口的敌人拉下来，从右手边上房顶，然后沿着右边的一排房子跑，左边有个敌人会看到我们，用毒镖飞死他。到达右下方可以看到第一个稻草车的位置，别跳下去，从左前方的树上跳到对面的房顶上，到信号塔旁边的稻草车那里再跳下去，等一个巡逻兵走过来，弄死，确认后方的巡逻兵没有看这边后翻出来。爬塔的时候最好选背面以免被看到，这里速度要快，别让下面的敌人触发警报。最后要和老爹决斗，康纳此时失去战斗力，不能好好打，只能在防御攻击后用场景里的东西来对老爹造成伤害，战斗的时候会有“蜘蛛网”提示，木桶、酒瓶都可以拿来用。



无奈时刻 查尔斯吸引敌人的那个主线中，在拐角处由于跟着跑的士兵太多，很容易被卡住，这个时候就会看到查尔斯一直推其他士兵，但推也推不动，对此我们是爱莫能助的，只能期待着这一大坨蠢货能早日挤过那个巷子。

记忆片段12 SEQUENCE 12

任务名称	附加条件
LAID TO REST	·杀死正规军不能超过十五人。·逃离船只前不能进入战斗状态。·杀死船长。
CHASING LEE	·与查尔斯的距离不能超过五十米。·追逐中不能推任何人。·不能被火烧到。

附加条件是杀人不超过十五名，空手放倒也算杀，要想推进主线一开始的十三个是必杀的，到后面基本就只剩一个额外的杀人名额了。游泳到目标所在的地方，沿着外侧慢慢地爬，这里如果读取存档点一次居然能让在船头巡逻的一名敌人消失，下楼梯从右边的缺口跳到窗边偷听。接下来往右边走，把那个站在边缘不动的敌人拉下水，后面就一定不能再杀人了。继续往右又有一个人站在边缘，不过等会他会走到另一头，趁机去窗边偷听，利用好木堆因为那个巡逻兵还会回来的。窃听结束后千万不要掉进水里，否则这一段记忆就会结束，要想达成附加条件就要重打。趁这个巡逻兵走到另一侧，马上跟到船长附近，用箱子做掩护，送一个毒镖给船长，然后躲着等其毒发，确定其死亡后，再跳入水中，杀人数刚好十五。

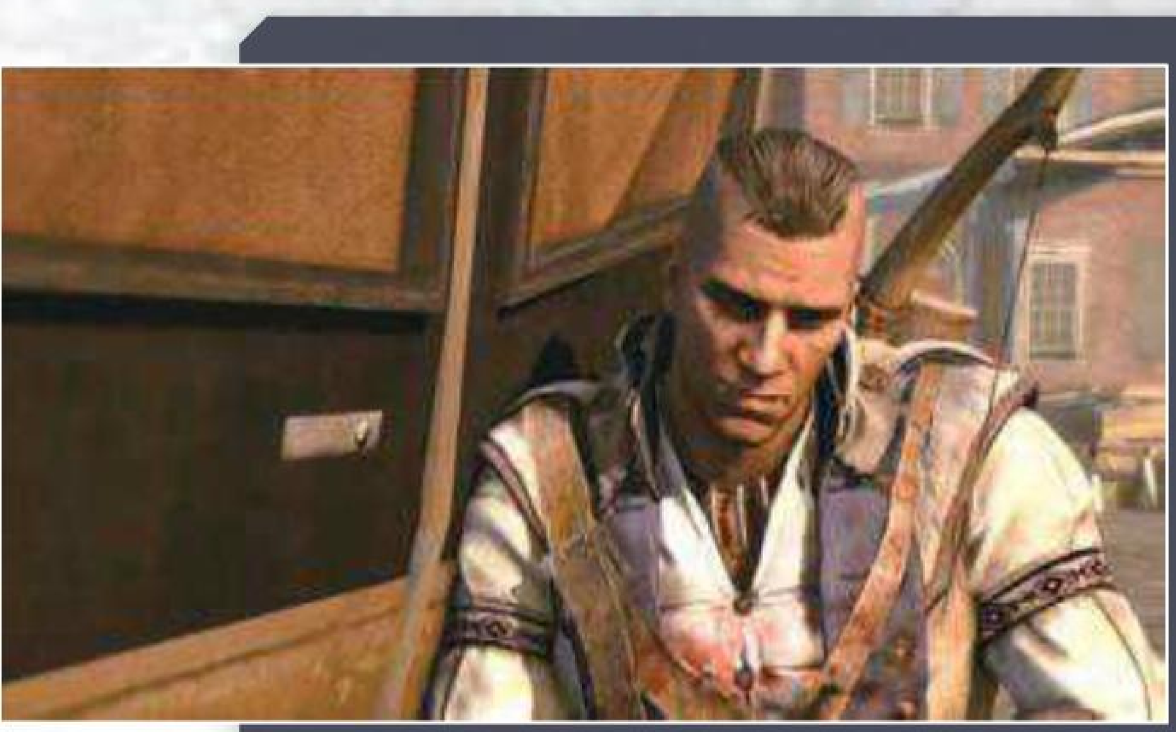
去波士顿，收集到线索后去找查尔斯，上房顶开鹰眼找，接近后会触发追逐战，附加要求有些麻烦，一步步来，而且必须一口气达成，中间是没有存盘点的，路上躲避的重点是拦路的士兵，必须绕开，不然一定会被他们推倒。一开始跑几步就从左边下去，这样右边的什么爆炸桶根本就不用管，笔直跑，要上去的时候往左一点，不然会被右边的士兵推倒，下一组士兵从右边绕，再下一组是从左边的货物上跳过，然后查尔斯会左转，一到可以左转的地方就马上转弯从下层走，不要撞到路人，中间有船可以跳到对面去。进入失火的船，先走右边往左跳，木架垮掉后走右侧，然后一直追，中途不要按跳跃键以免出现误操作，后面就没什么火的干扰了，追到最后就是胜利。剧情过后去把使命完成。



2012年12月20日

之前的动力源全部安装完毕的话，这时候去大门处把钥匙装上去，欣赏结局。

尾声 EPILOGUE



去荒野，先回村子再去纽约，依次把剩下的任务都触发，最后再回到波士顿，就会发生特殊的对话，这声音是来自 Animus 之外的，接下来的额外内容需要连接到网络继续进行，不过此时暂时不用理会它，退出地图回到游戏中即可继续进行游戏。

兄弟会功勋表彰室

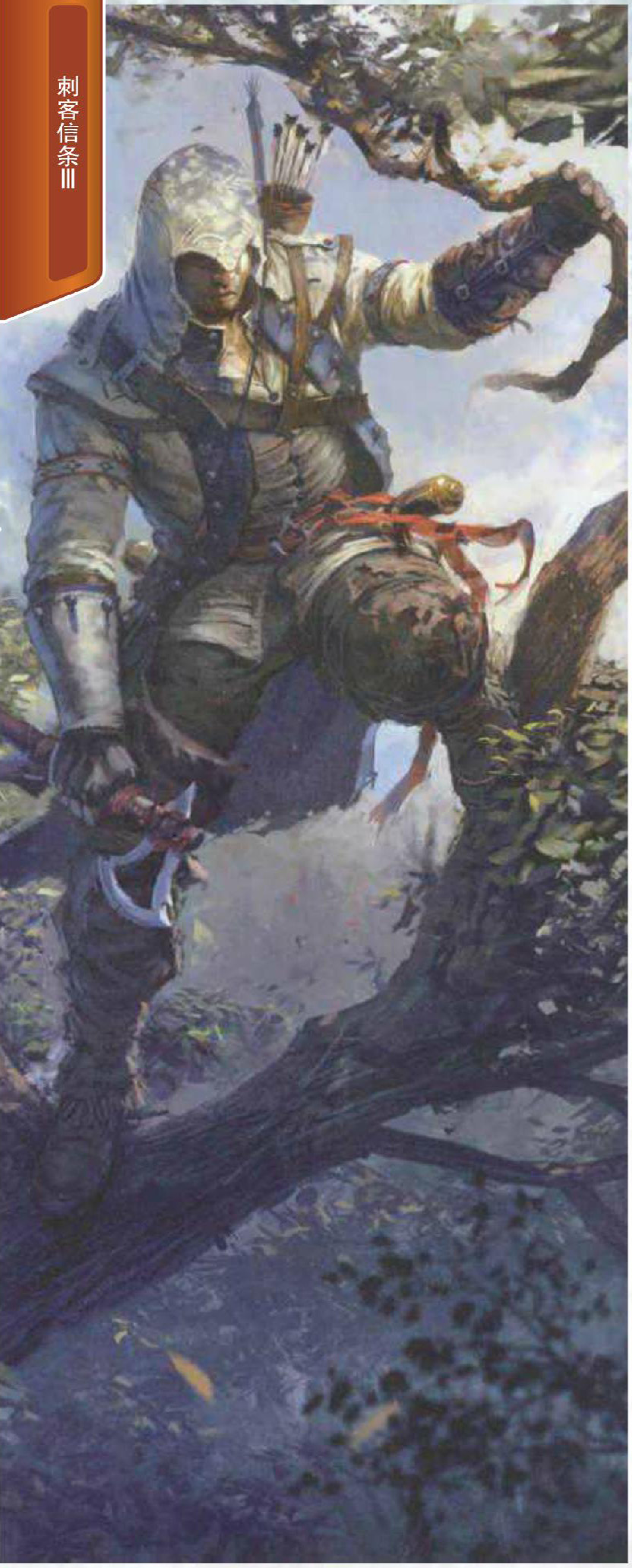
Trophies & Achievements List
——奖杯/成就列表

奖杯/成就名称	要求	杯种/点数
Master Assassin	获得其他全部奖杯。	白金/–
Rude Awakening	重新回到Animus。	铜杯/10G
No Good Deed Goes Unpunished	打开神殿大门。	银杯/20G
Mystery Guest	完成记忆片段1和记忆片段2。	铜杯/20G
How D'ya Like Them Apples	完成记忆片段3。	铜杯/20G
Heroes are Born	完成记忆片段4。	铜杯/20G
The Day the Templars Cried	完成记忆片段5。	铜杯/20G
Tea is for Englishmen	完成记忆片段6。	银杯/20G
The Whites of Their Eyes	完成记忆片段7。	银杯/20G
Caged Wolf	完成记忆片段8。	铜杯/20G
Two if by Sea	完成记忆片段9。	银杯/20G
Grim Expectations	完成记忆片段10。	铜杯/20G
Difficult End	完成记忆片段11。	铜杯/20G
The Sum of Truth	完成记忆片段12。	金杯/50G
Perfectionist	主线记忆同步率100%。	银杯/50
An Extraordinary Man	完成农场工人的百科全书。	铜杯/10G
Patent Not Pending	用完成富兰克林年鉴得到的手稿做一件东西。	铜杯/10G
House Party	将任意工人招募到农场。	铜杯/10G
A Complete Set	将全部工人招募到农场。	银杯/20G
Original Gamer	在农场玩赢FANORONA，MORRIS，BOWLS这三个小游戏。	铜杯/20G
Bring Down the House	完成FORT WOLCOTT的宝藏任务。	铜杯/20G
Kidd Gloves	完成OAK ISLAND的宝藏任务。	铜杯/30G
All Washed Up	完成全部圣殿骑士海战任务。	银杯/40G
Entrepreneur, not Pirate!	完成全部武装船合约。	铜杯/20G
Tumblehome	为战船升级。	铜杯/10G
By Invitation Only	收到加入任意协会的邀请。	铜杯/20G
In Good Standing	完成任意协会的全部挑战。	银杯/30G
Man of the People	解放波士顿或纽约的全部区域。	银杯/20G
Monopoly Man	派马车运送货物到波士顿、纽约、荒野。	铜杯/10G
Blowing in the Wind	找到富兰克林的全部年鉴残页。	铜杯/20G
Completionist	将全部记忆片段的同步率达成100%。	银杯/50G
Multitasking	全部记忆片段的总同步率达成50%。	铜杯/20G
Spit Roast	用步枪一次刺杀两人。 铜杯/10G	
Circus Act	用一发炮弹杀死十五名士兵。	铜杯/10G
Predator	用绳标吊死五名士兵。	铜杯/10G
Prince of Thieves	在不杀死任何护送人员的前提下偷一辆马车。	铜杯/10G
Whit's fur ye'll no go by ye!	使用肉盾来防御住枪队的攻击五次。	铜杯/10G
Jager Bomb	将通缉度提升到最高等级后杀死十名名为JAGER兵种的敌人。	铜杯/20G
Magna cum Laude	让一名刺客手下达到刺客头衔（十一级）。	铜杯/20G
Coureur des Bois	将任意无损的动物皮出售给每一家商店。	铜杯/10G
Eye Witness	目击食肉动物杀死一名敌人。	铜杯/10G
Fin	完成尾声的全部任务。	银杯/30G
Abstergo Entertainment	达到二十级。（多人模式）	银杯/10G
Hunter/Killer	狼群模式中达到一张地图进度的第十段。（多人模式）	铜杯/20G
Winning Team	一场团队模式比赛结束时处在胜利的一方。（多人模式）	铜杯/20G
Personalized	自定义多人模式的资料和角色。（多人模式）	铜杯/10G
The Truth Will Out	解锁一段ABSTERGO的特殊影像。（多人模式）	银杯/20G
Daddy Dearest	完成现代部分THE STADIUM: MMA NIGHT章节。	铜杯/20G
Criss Cross	完成现代部分MODERN TOWER章节。	铜杯/20G
The End is Nigh	完成现代部分RETURN TO ABSTERGO章节。	银杯/20G
Head in the Cloud	找到ANIMUS中的全部枢轴。	银杯/20G

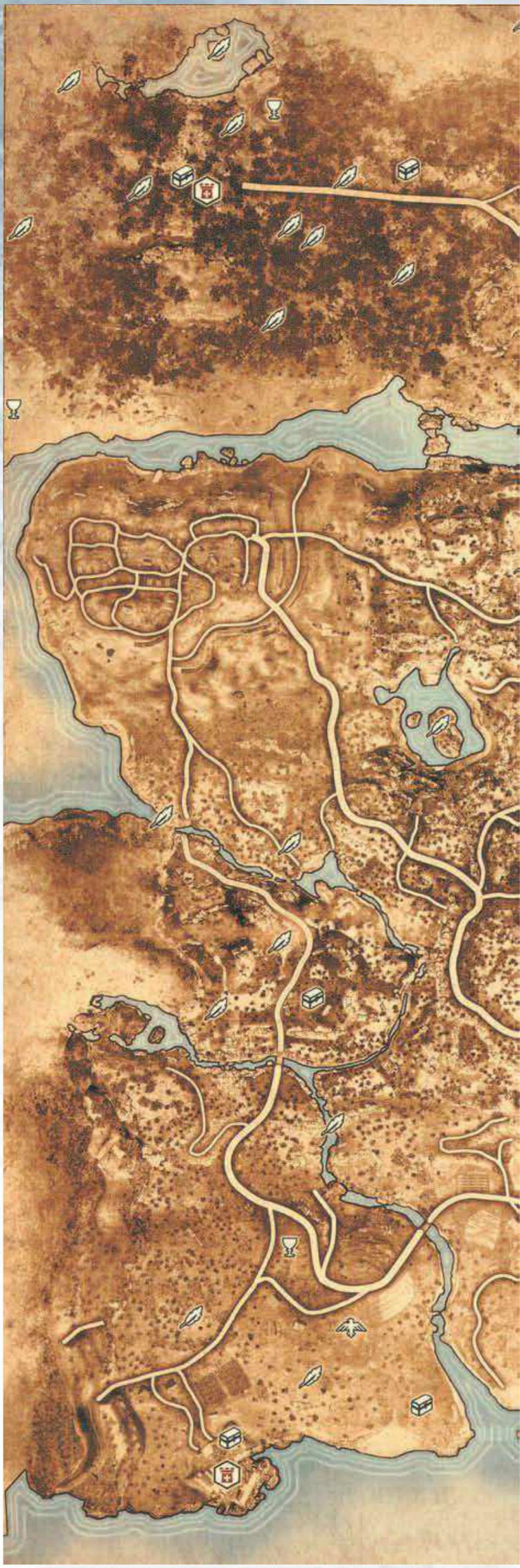
震惊时刻 某次，我站在房顶边缘拉弓，准备杀死地面的一个敌人，结果康纳拉弓的时候要往前迈个步子，然后我就掉下去了……

地图查阅指南

本作的羽毛共五十根，年鉴残页三十六张，装饰品二十四个，宝箱数量则相当多，遍布所有区域。这几个收集要素中，找起来最费劲的是羽毛，收起来最费劲的是年鉴。其中羽毛的收集建议大家在到达收集点所在位置正下方之前，就开鹰眼看看位置，一般羽毛都在树上或者悬崖上。下面提供的地图主要是方便各位查阅，游戏中是可以花钱买到各种收集品的地图的，但是需要花不少钱。

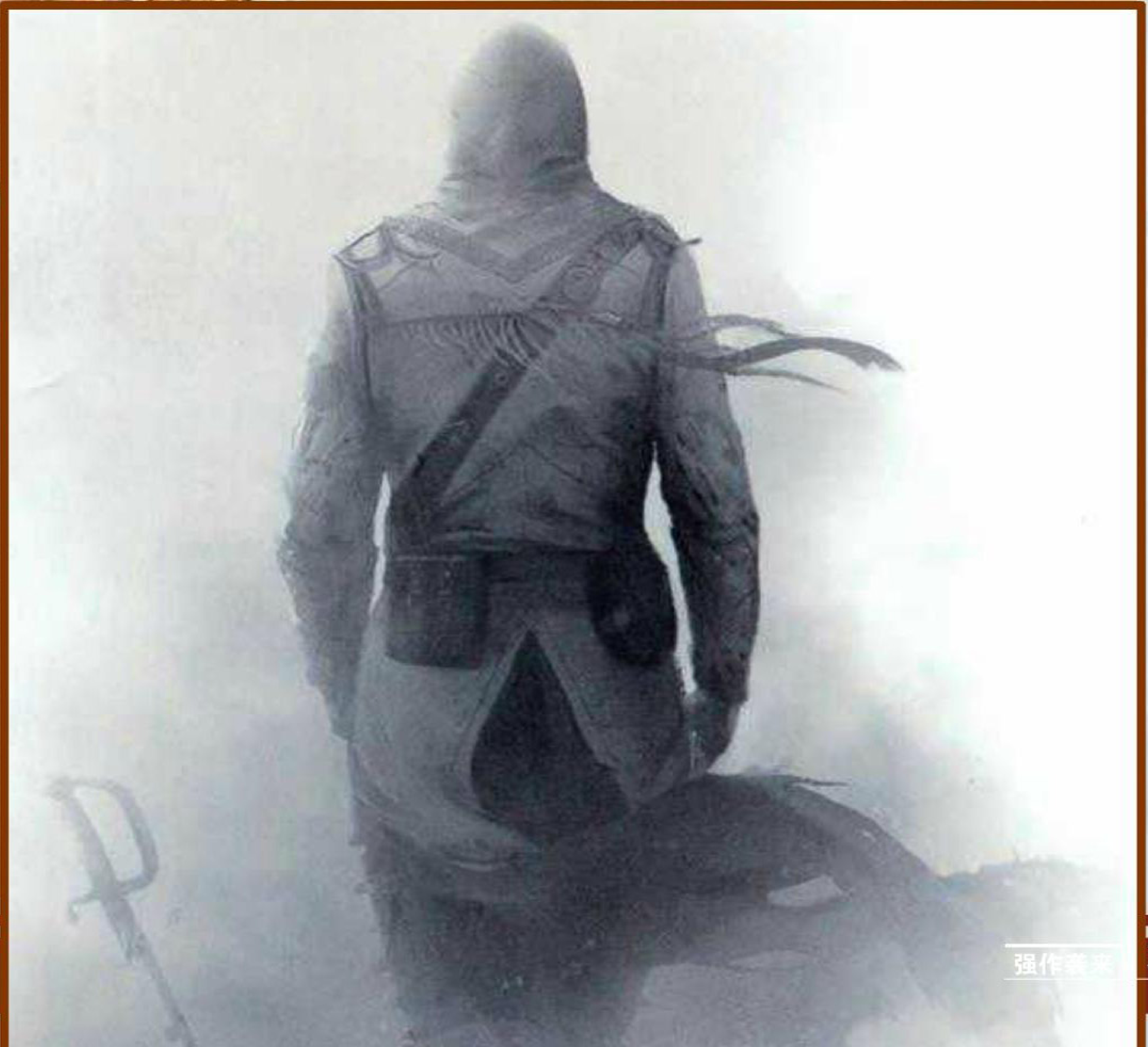






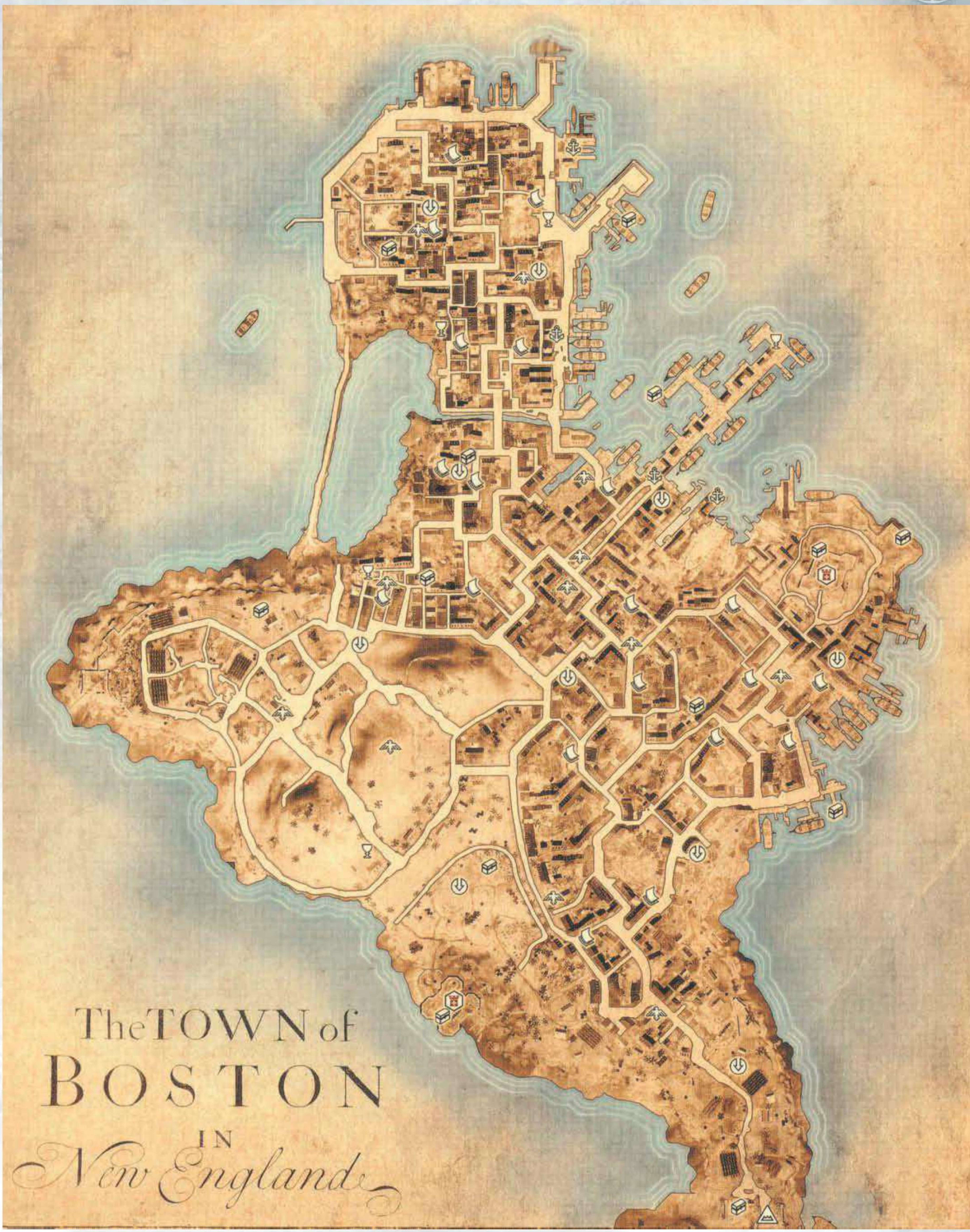
摊手时刻 许多巡逻队的末尾都会跟一个鼓手，因为这些虚伪的家伙连走个路都要别人来打鼓点，好像很强大一样。



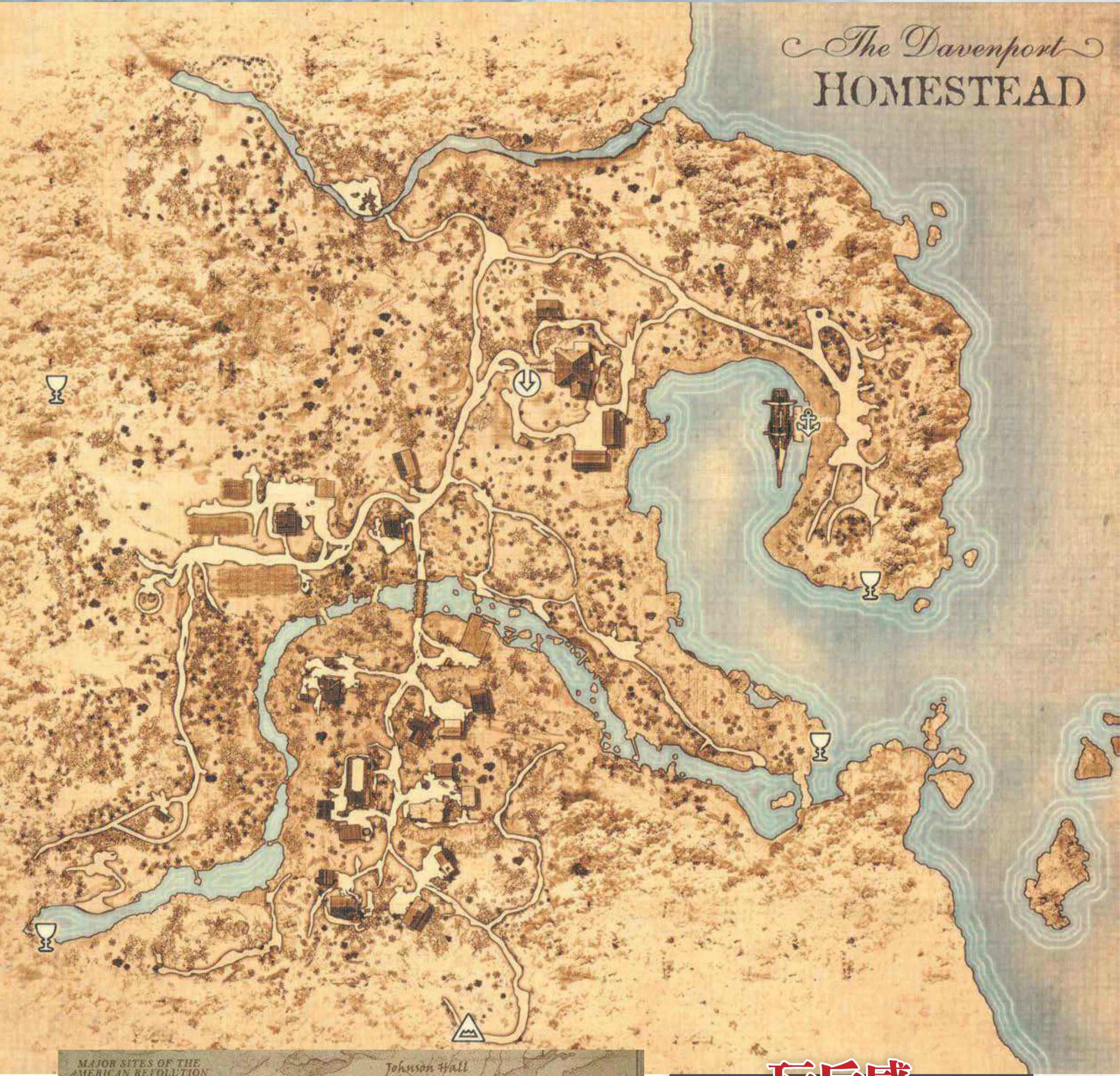


无语时刻 可是鼓手是没有战斗力的，一旦进入战斗状态，有些鼓手就会直接扔下家当逃走或者去叫人……


A PLAN
OF THE CITY
OF
NEW YORK.



TIPS 有些解放任务的图标不会出现在地图上，建议先把有图标的做了，没有的话就在相应的区域跑跑转转，特别是一些主干道沿路，有士兵欺负市民的时候一般都很明显，提示出得也很快。





玩后感

在发售前官方称这是从未玩过“《刺客信条》系列”的玩家接触本系列的最好机会，并称这是迄今为止对于新玩家来说最好的一作《刺客信条》，本人体验了本作后感觉官方的说法还是挺靠谱的。作为一名持续追随系列的玩家，可以很明显感觉到本作在系统各方面的改动还是比较大的，游戏在内容的侧重点上也把天平往其他内容上拨了不少。同前几作一样，本作也有些小 BUG，但不会影响游戏整体的美感。好游戏！

汗颜时刻 偶尔会遇到有骨气的鼓手，比如荒野里运输队的那些，他们会拿起打鼓的棍子，挺着肚子前的鼓企图和你一决死战……（-_-b）

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

11.01 迪士尼宣布斥资40.5亿美元收购Lucasfilm，其旗下的LucasArts也将归迪士尼所有，《星球大战7》计划于2015年上映。

11.01 SCE公布最新季度财报，销售额大跌15.8%，主要原因是PSV销量低迷。同时SCE第二次下调了PSV的年度销量目标。

11.04 SCE宣布PS2正式停产，累计销量为1.54亿台。

11.06 Capcom宣布因《生化危机6》热销，其净利润大增3.5倍。未来10年Capcom将新增1000名开发人员，提高内部开发游戏所占比例。

11.06 《光环4》火爆上市，首日销量超过300万套，创系列新高。

11.07 有可信度相当高的传闻称，微软正在打造7英寸屏幕的Xbox Surface，预计将于X720之前发售。

11.08 松野泰己宣布将于下月正式从Level-5离职。

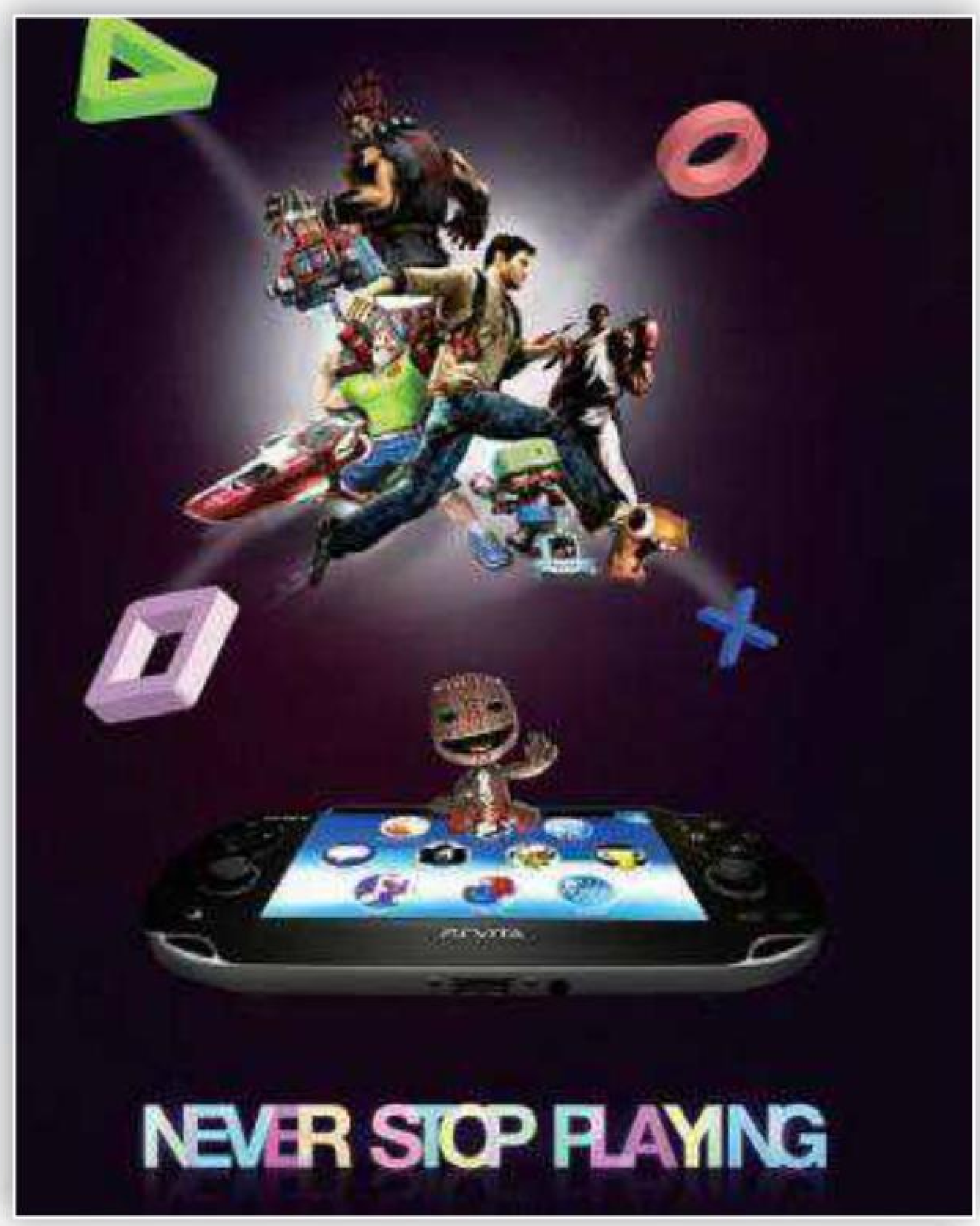
11.09 传闻称索尼刚召开了面向部分开发商的会议，将于明年1月份发布代表PS4最终规格的开发机。

PSV拖累SCE，年度销量目标再度下调

SCE日前公布了截至9月30日的上季度财报，期间销售收入为1482亿日元，比去年同期大幅下降15.8%，运营利润也从30亿日元降低到23亿日元。SCE表示，PS3和PSP销量的降低是收入降低的主要原因，尤其是PSV的表现令人失望。日元升值导致的汇兑损失也是重要原因。另外，同季度索尼集团的销售收入为1.6万亿日元，比去年同期的1.57万亿日元有所提高。亏损额从269亿日元降低到154亿日元。

该季度内，PS3与PS2的总计销量从490万台降低到350万台，软件销量从4020万套提高到4140万套。PSP与PSV的总计销量从170万台降低到160万台（去年同期PSV尚未发售，所以170万只是PSP的销量），软件销量从820万套提高到870万套。

今年初，SCE曾预计本财年的PSV销量为1000万台，PSP为600万台。但是目前看来此目标已实现无望。此前在8月份，SCE已将两部主机的总计销量目标从1600万台下调到1200万台，现在更进一步下调为1000万台。PS3与PS2的本财年总计销量预期值仍然是1600万台。



《勇者斗恶龙VII》3DS重制版明年2月发售！



2000年夏季发售的PS末期大作《勇者斗恶龙VII》虽然毁誉参半，但是创造了系列的销量新纪录，按照销售额计算，该作的日本国内销量记录至今未被打破。如今这款经典大作终于将以崭新姿态与玩家见面。Square Enix宣布《勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们》3DS重制版将于2013年2月7日发售！

“《DQ》系列”从第一到第六作都曾被多次重制，但《DQVII》之后的作品从未有重制版。这次《DQVII》的首次重制由Arte Piazza负责，不仅在画面上会利用3DS的机能进行强化，而且音乐将由东京都交响乐团演奏。此外也将对应3DS的擦肩通信机能。

微软游戏平板Xbox Surface秘密打造中？

微软的Surface平板电脑刚上市不久，又有传闻说游戏型平板电脑“Xbox Surface”正在开发中。“The Verge”网站报道，多名知情人士透露，Xbox Surface目前正处于初期规划阶段，预计将采用7英寸屏幕。

据传Xbox Surface将采用一颗定制的ARM处理器，以及专为游戏应用而定制的高带宽内存。不过此规格也有可能变更。Xbox Surface无法运行完整版的Windows，其性能将集中应用于游戏。

为了打造Surface，微软已经建造了一个秘密的硬件生产工厂，据传Xbox Surface也将在该工厂生产。不过今后的X720仍然是交给传统合作伙伴生产。Xbox Surface主要是在微软的硅谷研发中心设计研发的，负责游戏事业的互动娱乐部可能已经在进行平板电脑的测试，Xbox团队也在研究如何为其开发游戏。报道中说，如果该产品不被取消的话，应该会在X720之前上市。



▲Xbox Surface假想图。

INFO

新闻短波

《GT 赛车 5》突破 900 万

SCE 日前宣布，《GT 赛车 5》累计销量已在不知不觉中突破了 900 万套，目前“《GT 赛车》系列”累计销量已经达到 6789 万套。

《天空机器人》续作

CyberConnect2 社长松山洋透露，2010 年在 NDS 上推出的人气 ARPG《天空机器人（Solatorobo）》目前已经在开发续作，发售日未定。

《PS 官方杂志》停刊

由索尼授权、美国 Future 出版社出版的美国版《PS 官方杂志》已宣布停刊，2012 年假期特刊为其最后一本杂志。美国 Future 出版社同期停刊的杂志还有《Nintendo Power》。

PS2 正式停产

索尼于 11 月 4 日宣布，PS2 已经正式停产，存货卖完之后，PS2 将不再供应。从 2000 年 3 月 4 日发售以来，PS2 全球累计销量为 1.54 亿台。

《致命格斗》电影新作

据报道，华纳兄弟公司将出资 4000 万美元拍摄《致命格斗》电影新作。本片将会是 1995 年电影版（国内译名为《魔宫帝国》）的翻拍，但剧情有所不同，故事讲述一个超市员工发现了自己的超能力，从此开始了宿命征程。

PSV《未知海域》新作

PSV 将迎来一款《未知海域》新作！不过本作只是一款卡牌游戏，名为《未知海域 财富之战（Uncharted: Fight for Fortune）》。

Wii U 需首日更新

据 IGN 网站报道，Wii U 发售首日将进行系统固件更新。玩家将主机买回家后，需要首先接上网络，固件更新之后才会添加 Miiverse、Wii Uchat、Nintendo TVii 和 eShop 下载服务。



《极品飞车》电影版详情

据美国《综艺》杂志报道，《极品飞车》电影版将于 2014 年 2 月 7 日上映。故事将围绕某个地下赛车手，在一次比赛中，他被陷害谋杀了自己最好的朋友，因而入狱。出狱后，他将为复仇而战。除了之前确定的 Aaron Paul 之外，《兄弟连》的 Dominic Cooper 也将在本作中出演重要角色。

《监察风云》招兵买马，计划2013年发售

育碧的《监察风云（Watch Dogs）》在今年 E3 展上公开之后，以其惊人画面引起强烈关注。最近育碧 Reflections 工作室确定他们正在开发本作，此前他们的主要作品是《横冲直撞 旧金山》以及“《跳舞吧》系列”。

育碧 Reflections 总经理 Giselle Stewart 表示，作为育碧在英国的惟一一个工作室，Reflections 目前正在开发多个顶尖大作，包括《监察风云》与《跳舞吧》新作。为了开发《监察风云》，Reflections 将扩招 40 人，主要是程序员、游戏设计师与美工。此次扩招后，Reflections 的团队规模将增加到 200 人。



另外，在育碧的财务说明会上，创始人 Yves Guillemot 表示《监察风云》将于 2013 年发售。他还透露目前育碧正在开发的大作都是本世代版本与次世代版本同步制作中。

迪士尼巨资收购卢卡斯

迪士尼于 11 月 1 日正式宣布将以 40.5 亿美元巨资收购 Lucasfilm，其中一半为现金支付，另外一半则是用 4000 万股股票换购的方式进行。全额收购 Lucasfilm 之后，该公司的所有作品知识产权与分公司都将归迪士尼所有，包括游戏部门 LucasArts。

迪士尼收购 Lucasfilm 主要看中的自然是魅力永不减的《星球大战》，目前已经确定迪士尼计划于 2015 年推出《星球大战 7》（Star Wars: Episode 7）。《星球大战》创造者乔治・卢卡斯说：“过去 35 年来，我最高兴的是看着《星球大战》一代传一代。现在是我将《星球大战》传给新一代电影制片人的时候了。”



Lucasfilm 是乔治・卢卡斯 100% 持有的私营企业，几乎没有任何负债。这意味着迪士尼收购 Lucasfilm 的 40 余亿美元都将归卢卡斯所有。卢卡斯表示，他将会把这一大笔钱拿来做善事，主要用于成立一个教育基金。卢卡斯向来热衷于教育事业，此前早已成立了一个“乔治・卢卡斯教育基金会”。

Wii U英国首日供货仅2.5万台?

据英国 CVG 网站报道，由于英国地区的首批 Wii U 发货量只有 2.5 万台，因此供不应求的状态将在所难免。不过英国任天堂方面表示：“我们在圣诞节之前将会持续供货，确保尽快跟上市场需求量。”也有一家零售商表示，他们听说的是首发期间英国地区将会有 7.5 ~ 10 万台的供货量，但“我们不知道这些供货是首日全部到达还是在几周内分批运抵”。



Wii U首发游戏战略性延期

最近在面向投资者的会议上，任天堂社长岩田聪说：“从目前的预订情况来看，可以毫不夸张地说今年底 Wii U 将会非常畅销。但是我们意识到最大的挑战是在假期过后，能于明年继续保持畅销。”

为了保持长期热卖，任天堂决定将部分第一方首发游戏延期到明年发售。此前《皮克敏 3》已确定延期到 2013 年 3 月发售，育碧的《雷曼传奇》也延期到明春发售。



SE明年E3将展出次世代新作？

Square Enix全球技术总监Julien Merceron日前透露，今年E3展上公布的Luminous Studio引擎技术DEMO《Agni's Philosophy》将于明年6月份（应该是E3展期间）公布新消息，他还暗示其有可能是在次世代主机上运行。业界也一直有传闻说PS4和X720会在明年E3展上公开。



另外，关于《最终幻想Versus XIII》，Merceron表示本作有着“极大的野心”，当它正式公开时，“大家一定会非常高兴耐心等了这么久”。他还表示和田洋一社长“正在尽可能地将本项目与开发团队发挥到极限”。正在开发中的《闪电归来 最终幻想XIII》在技术上与《Versus XIII》有许多相同之处。

INFO 新闻短波

Wii U手柄续航时间

任天堂宣布，Wii U的平板手柄在充满电的情况下，可以连续使用3小时，充满电需要2小时，电池可更换。

《孤岛危机3》买一送一

Crytek宣布，提前预订《孤岛危机3》的玩家将会获赠《孤岛危机》一代的下载版，该作目前在XBLA和PSN上的价格为20美元。

Bungie新作将延期

Cowen & Company的投资分析家Doug Creutz最近在发布给投资者的报告中表示，根据Activision近期发布的收入预期报告，Bungie正在开发的新作“宿命”将无法按原计划在2013年内上市。另据内部人士透露，本作的游戏感觉与《光环》相似，不同之处在于玩家可以带领三名队友作战。

PS4采用AMD A10处理器，内存16GB？

据报道，最近索尼召开了面向美国部分游戏开发商的会议，介绍了PS4的相关情况。据传现有阶段PS4仍然是以Orbis为代号，不过游戏开发商们正陆续拿到最新改良版的开发工具包，预计第三个版本的开发机将于明年1月提供给开发商，该版本将代表PS4的最终规格，而PS4的正式对外公布相信将会是明年E3展。

据称PS4采用的是AMD的A10 APU，也就是将CPU与GPU集成到一块芯片上，开发工具包有两个版本，内存分别是8GB和16GB，搭载的自然是蓝光光驱，硬盘为256GB。报道中说，索尼在会议上也简单介绍了PS4的界面，玩家在游戏中途按PS键即可打开系统的任何功能，而不用离开当前的游戏，包括前往PS Store购买DLC。

次世代游戏的开发成本会昂贵很多吗？答案是否定的，我们相信开发次世代游戏会容易得多。



Take-Two首席执行官Strauss Zelnick表示，大家完全不需要担心次世代游戏成本太高以至于无利可图，因为消除了许多硬件瓶颈，次世代游戏的开发难度反而会降低。

业界声音

我们已经说过很多遍，这是一场马拉松，不是短跑。



SCEA营销经理John Koller表示虽然目前PSV销量低迷，但是并无降价打算，他仍然相信PSV将来会有出色表现，会成为一个可靠的平台。

业界声音

嘿，Capcom，联系我，我们可以一起修好《生化危机》。



《生化危机6》发售后业界评价不高，刚离开Epic Games的《战争机器》制作人Cliff Bleszinski于是在其Twitter上发表了这么一句话，不知道Capcom是否有可能找他开发《生化危机7》呢？

业界声音

松野泰己宣布从Level-5离职

《最终幻想XII》与《放浪冒险谭》的制作人松野泰己近日在Twitter上表示，由于个人原因，他将于12月份从Level-5离职。



松野泰己于去年6月宣布复出，并高调加入Level-5。此后他仅仅开发了一款3DS的下载游戏《深红裹尸布》。由于多年前松野泰己是以健康原因为由离开了Square Enix，因此这次他从Level-5离职也被很多忠实拥趸担心是健康状况恶化。对此松野泰己很快回应说：“致关心我的朋友们：很高兴告诉大家，我现在健康得很，只不过在从事下一个项目之前需要一点时间充电一下！”

Capcom收入大增，将新增1000名开发人员



Capcom日前宣布，由于《生化危机6》的热销，今年上半财年实现净利润41亿日元，比去年同期大增3.5倍。但可能是因为《生化危机6》的业界评价不理想，Capcom已将其本财年内的销量目标从700万套下调到600万套。此前Capcom曾表示本作的全球出货量已突破450万套。

本财年最后一个季度，Capcom的主力大作是3DS的《怪物猎人4》，Capcom预测其在本财年内可于日本国内销售200万套。除了本作外，下半财年还有多款大作的DLC也会产生丰厚利润，手机游戏与社交游戏的收入也将大幅增长。因此Capcom并未下调全年收入预期。

另外，Capcom也透露了中长期的发展计划，预计在未来10年内，将增加1000个工作岗位，员工总数增加到2500人。这主要是为了加强内部游戏开发实力，提高游戏质量。声明中说：“我们相信总开发支出不会有明显的变化，主要是因为我们会将外包工作转回给我们自己的开发人员制作。”

3D马力欧来了 iQue 3DS XL12月发售



神游科技（中国）有限公司（www.iQue.com）将于 2012 年 12 月正式推出“iQue 3DS XL”。这次 iQue 3DS XL 将发售“马力欧·白”,“马力欧·银”，“马力欧·红金”（限量版）三款颜色。

令人惊喜的是，iQue 3DS XL 将预装《超级马力欧 3D 乐园》和《马力欧卡丁车 7》。此外，iQue 3DS XL 内置多种功能和软件，比如通信功能、可拍摄 3D 视频和 3D 照片的“iQue 3DS 趣照”、以及支持运用 AR 技术的软件等。

（Square 与 Enix 的）合并是一场彻底的失败，对未来毫无远见。



前 Square 社长、现任世嘉主管铃木尚最近在其 Twitter 中炮轰 Square Enix，引起业界哗然。铃木尚表示，现在 Square Enix 的总市值还没有当年合并之前的 Square 高，这种“1+1<1”的结果应归罪于管理层毫无远见。

业界声音

如果索尼继续全力推动免费游戏，PlayStation 将重新成为主力机种。



Crytek 创始人 Cevat Yerli 表示，PS3 的免费网游《Dust 514》是索尼战略转变的重要标志性作品，如果索尼继续推动这种免费游戏（F2P），终将战胜对手。

业界声音

《光环4》再创记录，系列销量突破5000万

在《光环 4》上市之前，微软宣布“《光环》系列”累计销量已超过 4600 万套，实现累计销售额逾 30 亿美元。随着《光环 4》的上市，这一数字很快刷新——据第三方统计机构估算，《光环 4》首日销量约为 310 万套，其中美国为 190 万套左右，比《光环 3》和《光环 致远星》提高了 15% 左右。据估计，《光环 4》的首周销量可能为 400 万套左右，再创系列新记录。而“《光环》系列”的累计销量也将因此突破 5000 万套。



■《光环4》伦敦首发现场。

《死或生5》销量58万

Koei Tecmo 日前公布了上半财年的经营业绩，净销售收入为 137 亿日元，同比小幅增长 0.7%；净利润为 42 亿日元，同比降低 1.8%。Koei Tecmo 的游戏业务收入下降，家用机游戏部门运营利润为 8.69 亿日元，而柏青哥和周边产品的收入都有大幅增长。上半财年的重要作品《死或生 5》全球销量为 58 万套，该作的最终累计销量目标为 100 万套。

Square Enix大幅下调盈利预期

Square Enix 于 10 月 30 日宣布下调全年收入预期。由于“某高清家用机大作”销量不佳，以及在日本的街机业务萎靡，加上其社交游戏服务的延期投放，Square Enix 本财年收入大减，日元升值也造成 11 亿日元的汇兑损失。因此 SE 将全年的盈利目标从 90 亿日元下调到 35 亿日元。

上个财季，SE 主力大作《无间龙头》出货量为 150 万套。3DS 的《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的仙境 3D》出货量为 90 万套，Wii 的《勇者斗恶龙 X》出货量为 70 万套。今年上半财年，SE 净亏损 54.8 亿日元。

《刺客信条III》首周销量突破350万

育碧宣布《刺客信条 III》首周销量高达 350 万套，比去年的《刺客信条 启示录》提高了一倍有余。不过截至 9 月 30 日的今年上半财年育碧表现不佳，出现了 3230 万欧元的亏损，去年同期为亏损 3710 万欧元。当期营业收入为 2.8 亿欧元，同比提高 12.1%。网络业务同比增长 59%，达到 2800 万欧元。育碧表示，上半年的亏损主要是为了《刺客信条 III》、《孤岛惊魂 3》等大作投入了太多的广告费，这些投入将换来下半财年创纪录的财务表现。预计本财年育碧总销售收入将会达到 12 ~ 12.6 亿欧元，比之前的预期值提高 0.6 亿欧元。

有图有真相 SCENE

■Wii U版《分裂细胞 黑名单》



这张照片是有网友在爱尔兰的 GameStop 里拍到的 Wii U 游戏展示专柜，图中第二排赫然出现了《分裂细胞 黑名单》，虽然育碧并未表态，但以其与任天堂之间的密切关系，本作登陆 Wii U 相信只是时间问题。



■《死亡空间3》诡异场景

比起以往的血腥恐怖，《死亡空间 3》将会增添一丝诡异氛围。另外已确定本作将加入双人合作模式。

■恶魔城 暗影之王2

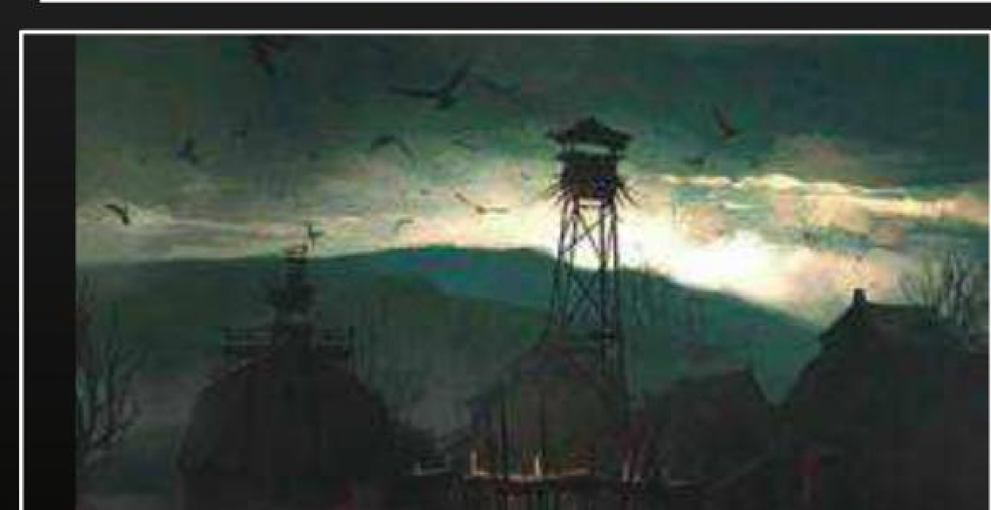


已公布多时，却并未透露详情的《恶魔城 暗影之王 2》，最近通过 Konami 的项目主管 David Cox 发布了一张实机运行屏摄图。本作的场景氛围营造得十分到位。





■三上真司新作明年发售



三上真司的探戈工作室新作《Project Zwei》最近终于开放了官方网站，放出了一些设定图，并确认将于 2013 下半年发售。本作将带给玩家真正的恐怖生存游戏体验，与当年 NGC 上的《生化危机》一代重制版有点相似，实际上该作的首席 CG 美术师正是本作的首席场景美术师。



grand theft auto V

FIVE

文 星夜 美编 anubis



横行霸道V		Rockstar Games	动作
多机种	Grand Theft Auto V		美版
	预定2013年春季发售	1人	售价未定
	对应平台为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

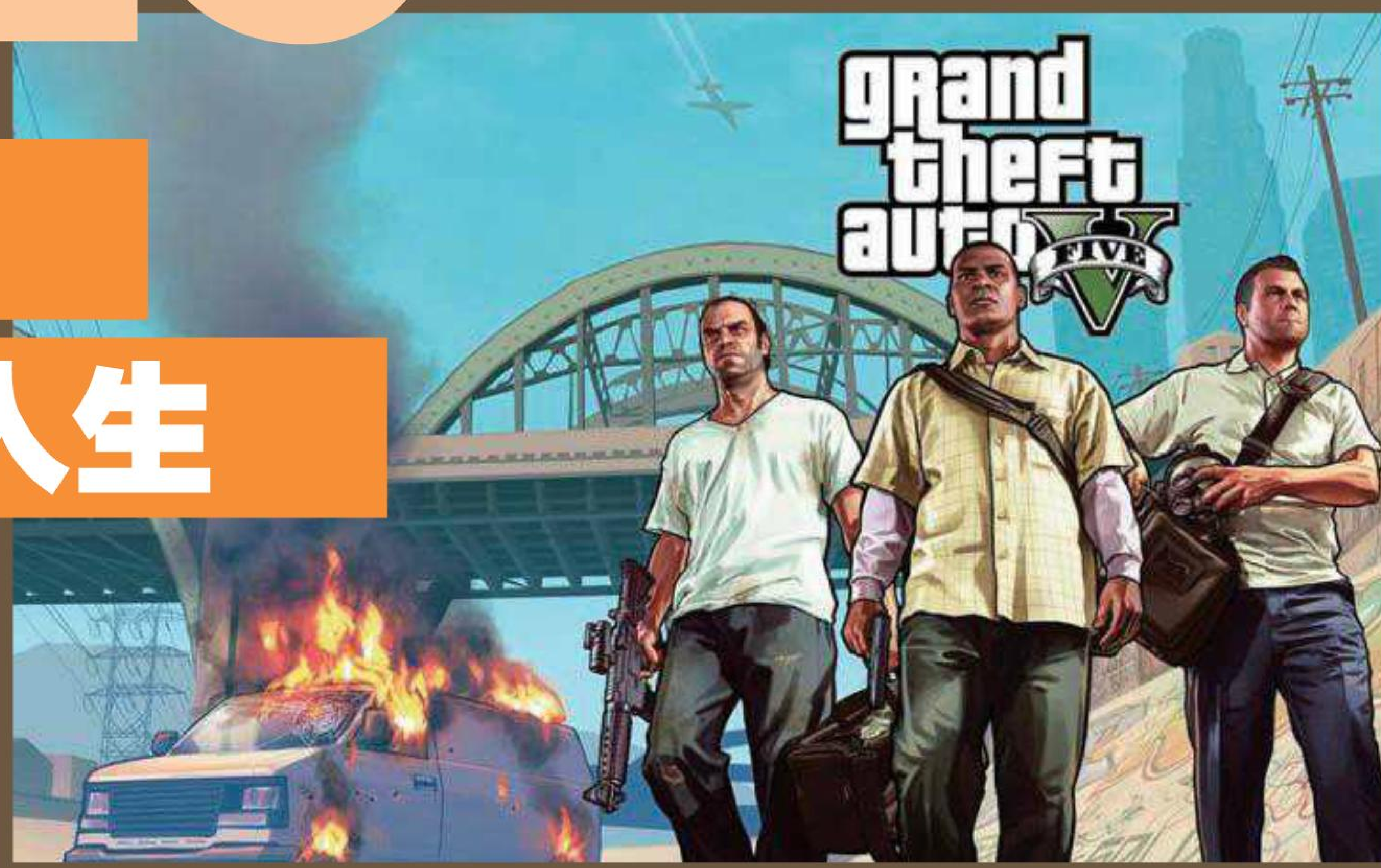
一个尚未正式公开的游戏，就被业界著名分析家们争相预测其销量——在游戏业界，大概只有《GTA》具有如此影响力。EEDAR的分析家Jesse Divnich相信《GTAV》能在第一年内卖掉2500万套，这大约相当于前作《GTAIV》迄今为止的累计销量。作为2013年最受期待、最有可能成为最高销量与最高评价双料冠军的超级大作，《GTAV》每一张新截图的发布都能引来无数网友的热烈讨论。现在Rockstar终于完全揭开了她的面纱，将史上规模最大的游戏毫无保留地呈现在玩家面前！

《GTAV》在每一个方面都将实现进化，并采用全新技术，将彻底改变沙箱式游戏的体验。传统的单主角剧情结构将变成三个主角的三条主线交织进行。

©2012 Rockstar Games. All Rights Reserved.

2013年春季

三名主角 交织百味人生



在Rockstar的作品历史上，“剧本”并不是玩家所关注的焦点，却是Rockstar内部用于推动其作品进化的工具。Rockstar联合创始人Dan Houser本人就是《GTA》的总编剧，他说在成功塑造了《GTAIV》的Niko以及《荒野大救赎》的John Marston之后，“我们知道仅仅是更大、更多是不够的，那样就无法超越他们。于是我们想到让它变成电视剧一样，有三名主角。”

《GTAIV》的DLC《自由城轶事》引入了新主角，从不同的角度展现自由城的另一面。而《GTAV》一开始就将多主角作为游戏的基础，本作的游戏设计就是围绕此而展开。这绝非不同主角的任务轮番上阵，而是根据叙事需要让玩家操控不同的角色。这不仅可以通过不同角色的故事让整个剧情更丰满，在游戏性方面也可以弥补多数沙箱式游戏的缺陷：在庞大的开放世界中，从一个地方移动到另一个地方往往要浪费太多的时间。而巧妙的多主角架构让你不用在同一个地区呆太久，通过角色的切换让你能随时体验百味人生。Dan Houser说，这种复杂的故事结构做起来难度很大，但是可以让故事更为自然地发展下去。

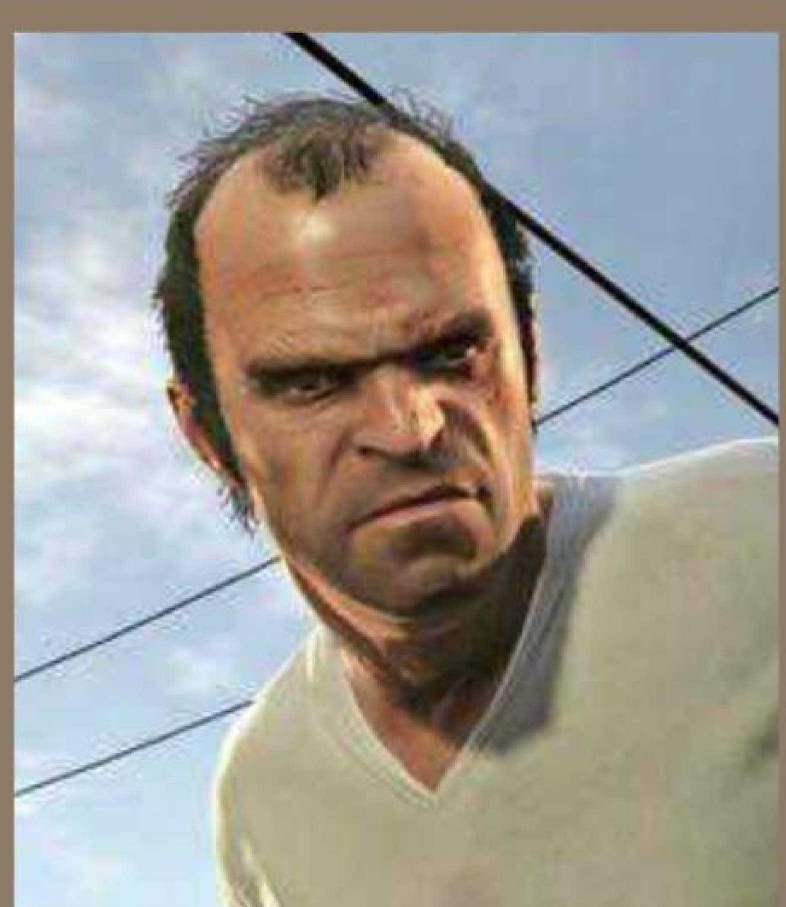


MICHAEL

职业：退休　　住址：Rockford Hills
年龄：40出头
相貌特征：虽然有点上了年纪，但衣冠楚楚，住着大宅，有点上流人士的感觉。

Michael是一个极其成功的银行劫匪，与FIB达成交易之后风风光光地退休了。目前他享受着证人保护组的保护，生活似乎过得安逸美满。但他厌恶妻子Amanda，这女人和他讲金不讲心，花光了他所有的钱。两个青春期的孩子Tracy与Jimmy也和他毫无共同语言。家财散尽的Michael正打算重回黑道。

“我们开始设计Michael的时候，打算制作的是一个年龄较大的人，本身已经十分成功，但是因故而重操旧业。多年来我们讲述了许多劫匪、盗贼和杀手的故事，而这种角色对我们来说比较有新鲜感。”
——Dan Houser的评价



TREVOR

职业：职业罪犯　　住址：Blaine County
年龄：40出头
相貌特征：秃顶、不修边幅，饱经岁月摧残。经常穿着白色T恤，身上的纹身写着“朝这儿砍”。

重度吸毒者，脾气暴躁、多有暴力行为，且易于演变为一发不可收拾地狂暴破坏，是一个火药桶类型的角色。过去曾经是军队的飞行员，后来和Michael一起抢过几次银行。

“Trevor是另一种典型罪犯的代表——无拘无束、恣意妄为。如果说Michael是那种能控制自己的中产阶级罪犯，那么Trevor正好与它相反。他每时每刻都在骂粗话，不愿戒毒、不愿被拒绝，永远处于放纵之中。”
——Dan Houser的评价

TIPS ■Dan Houser确定，《GTAIV》和《自由城轶事》中的一些角色将会在Los Santos出现，不过不会是Niko这种主角，更不会有PS2时代之前任何一作的角色。Dan说：“5款PS2游戏是一个世界，而这是另一个高清世界，他们并不共存。”

沙箱游戏新纪元!



FRANKLIN

职业:讨债者　　住址:Los Santos 南部
年龄:26 岁左右
相貌特征:注重健身与时尚,是一个有活力、有能力的年轻人。

一个年轻而充满野心的销售人员,目前在一家美国豪车经销商当汽车销售员,其主要客户是那些爱豪车又供不起的人。当他们付不起尾款的时候,Franklin 就会变成一个凶神恶煞的讨债者,在一次讨债时遭遇 Michael。

“Franklin 反映的是现代社会里的那些街头讨债者,当某些生活的幻想破灭时,你该如何在世界上生存?这是一个有趣的角色,他想出人头地,却被一些愚蠢和危险的朋友所累。”
——Dan Houser 的评价

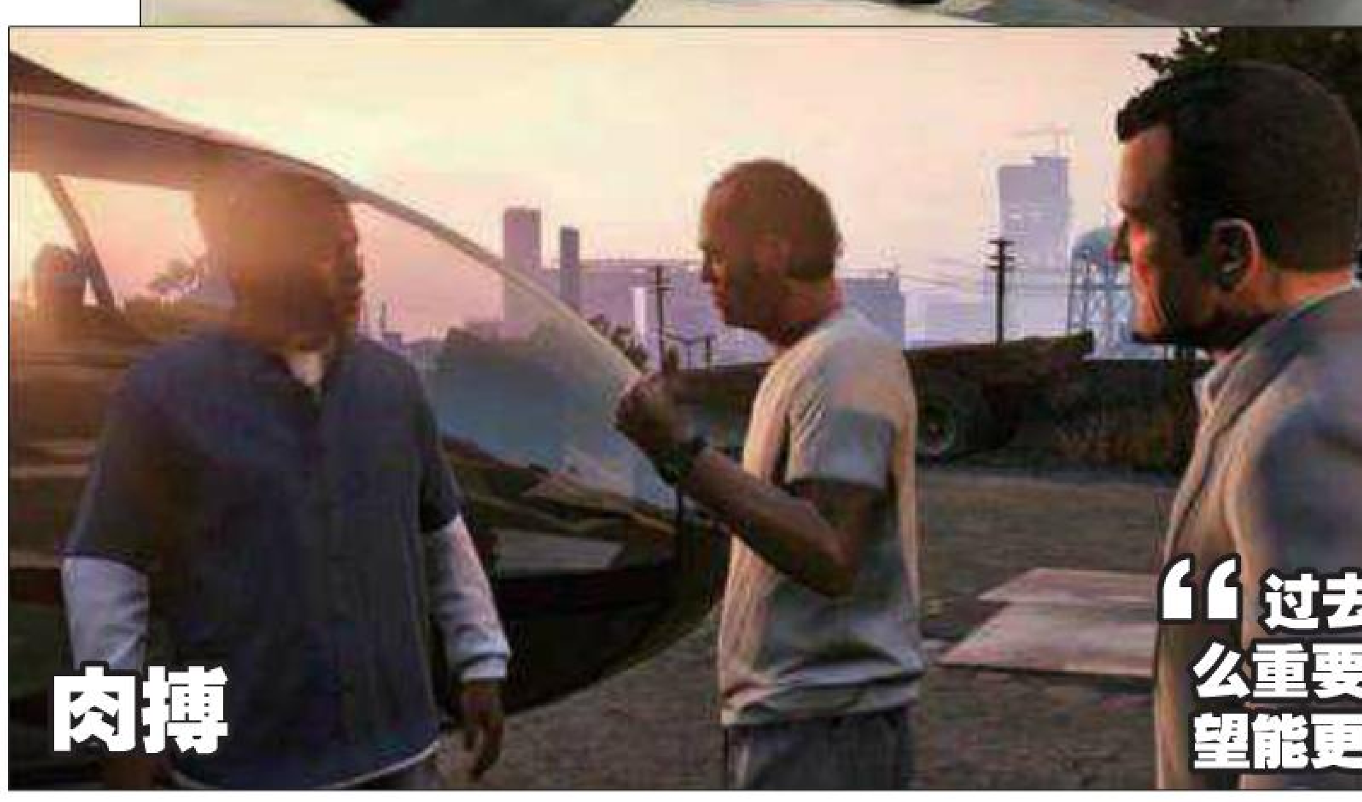


游戏性进化

《GTAV》的各游戏系统都是全新的,具体细节目前并未公布,不过 Dan Houser 大致介绍了驾驶、射击和肉搏这三大主要方面。



“我们感觉这次比之前的任何游戏都进化不少。不仅是射击本身,更是整个游戏的游玩方式。”



“汽车紧贴地面的重量感将更明显,我们觉得《GTAIV》的车感觉有点儿漂,相信这次有长足的进步。车开起来更像赛车游戏了。”

“过去肉搏与射击相比一直都不怎么重要,这次则完全不同,我们希望能更有趣,更有力量感。”

欢迎来到阳光明媚的 Los Santos





Dan Houser 的哥哥 Sam Houser 和首席美术师 Aaron Garbut 一直想建造一个真正的洛杉矶。《GTA 圣安德里亚斯》里的 Los Santos 感觉还是规模较小,也不够真实。除了该作之外,还有《黑色洛城》、《午夜俱乐部 洛杉矶》等 Rockstar 作品都是以洛杉矶为舞台,但 Rockstar 认为自己仍然只是抓住了洛杉矶文化的皮毛而已。洛杉矶应该是与《GTA》的格调最契合的城市,色情产业、大麻合法化、大量外来移民、强烈的贫富差距、几近破产的政府……可以发挥的题材太多。

《GTAIV》拥挤的场景里,每个角落都可能有事件发生;《荒野大救赎》的巨大开放场景则是会带来许多动态任务。而《GTAV》结合了二者的优点,它拥有 Rockstar 历史上最庞大的场景,同时又妥善

TIPS ■过去的《GTA》中,玩家可以购买房产,扩张自己的犯罪帝国。在本作中会有不同的经济运作方式。Dan表示不少玩家抱怨前作到了最后钱发挥不了太大的作用,所以本作会有十分有趣的经济系统,不过并非房产买卖,而是其他内容。

利用了每一寸地方。为何不是像圣安德里亚斯一样浓缩几座城市，而是单做一个 Los Stantos？ Dan 表示集中精力将一个城市做好，才能实现最好的游戏体验。从面积来说，洛杉矶是世界上最大的城市，本作将会让玩家充分感受洛杉矶的广袤无比。

那么本作的 Los Santos 究竟有多大？首席美术师 Aaron Garbut 表示，将室内和室外空间都加起来的话，Los Santos 比《荒野大救赎》、《GTAIV》和《GTA 圣安德里亚斯》全都加起来还要大。而且场景非常丰富，有沙滩、码头、葡萄农场，还有巨大的荒野地区，有整座 Chiliad 山脉可以探索，还有 Salton Sea 区域，有军事基地，甚至 Los Santos 海岸线附近的海底都可以潜入畅游。

> “Los Santos 比《荒野大救赎》《GTAIV》和《GTA 圣安德里亚斯》全都加起来还要大。”
> ——首席美术师 Aaron Garbut



SCENE 1 Michael的富人生活

在 Rockstar 的内部演示中，先是从 Michael 的日常生活开始，他就是本作第一个预告片里的那个画外音。Michael 是一个隐退的银行劫匪，因为与 FIB 达成了某种打破传统的协议，他能够享受比多数证人更奢华的生活。DEMO 一开始，Michael 正躺在游泳池旁边的躺椅上休息，附近就是富人区 Rockford Hills（相当于比弗利山）。游泳池旁边还有私人网球场，再往远处看，可以看到 Los Santos 市中心笼罩于雾霭中的天际线。

虽然过着不错的生活，Michael 并不知足。他的老婆就像典型的败金女一样败掉了他所有的积蓄，两个正处于叛逆期的孩子也完全无法沟通。此刻他的女儿 Tracy 正在地动山摇地玩着类似于《跳舞吧》的游戏。

“这叫锻炼——你也该试试，”她很不礼貌地对父亲说。

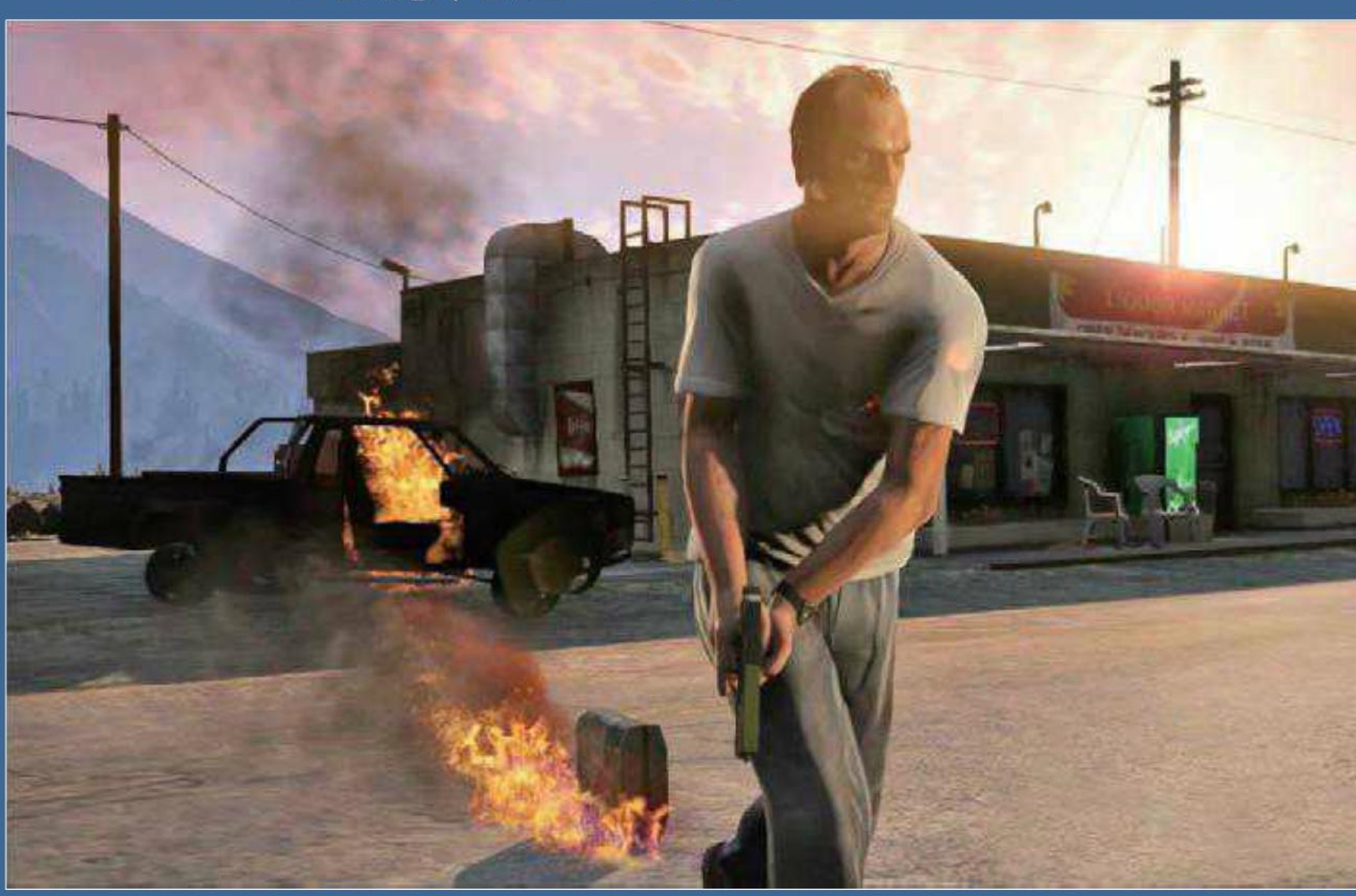
这时 Michael 的妻子 Amanda 迎面走来，她正要出门，显然是要去各种服装店血拼的。正要出门时，她大声说道：“你想知道我在哪里的话，只要查看信用卡消费记录就知道了。”

然后她跃入 Sentinel XS 跑车，Michael 远远地朝她喊道：“嘿，我觉得运气要来了！希望下一条刷卡记录是在医院！”

Amanda 开车走后，Michael 从车库里骑了辆自行车出来。骑到门外，可以看到邻居修剪整齐的草坪和洒水器，远处是连绵起伏的山丘，街头的豪车随处可见。Rockstar 完全抓住了比弗利山一带的真实环境氛围。



SCENE 2 Trevor的暴徒世界



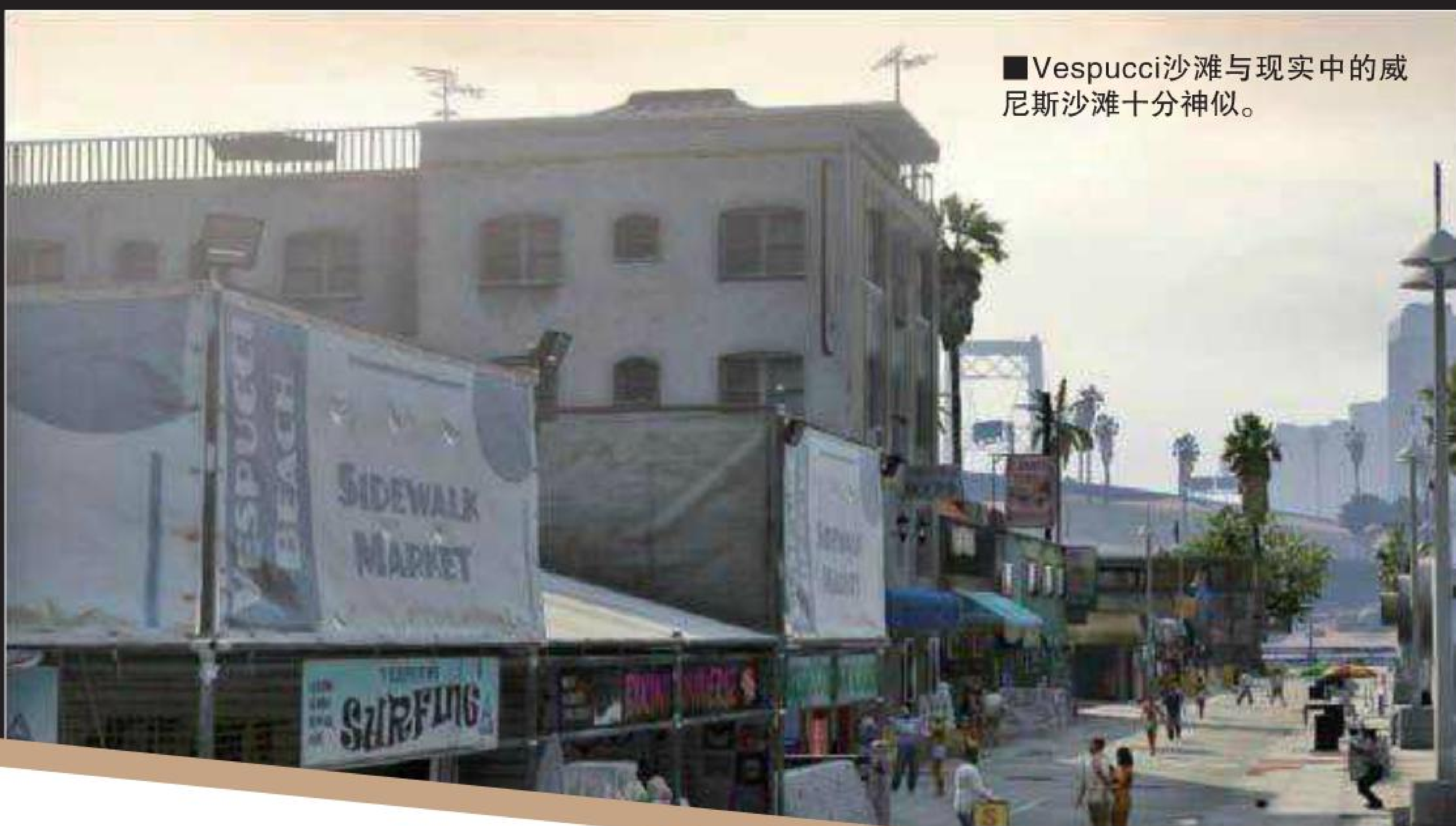
Michael 的世界与他的好友 Trevor 形成了鲜明的反差。Rockstar 的工作人员调出了角色切换菜单，镜头迅速从这个富人区向上拉，变成类似于 Google Earth 的俯瞰视角，然后落到一个荒废区域的拖车上。此时 Trevor 正在厕所里面红耳赤地与便秘作斗争，他大吼道：“我 TM 需要助产士来帮个忙！”

从厕所出来后，Trevor 开着他的另一辆货车上路了。Blaine County 是一片荒芜破败的沙漠地区，有不少摩托车暴走族、瘾君子和浑浑噩噩的社会边缘人。Trevor 穿过一条破路，把车停在停车场里，然后推开一群在某座楼前晃荡的人（Rockstar 鼓励玩家多做这种推搡动作，NPC 们会有各种各样的有趣反应）。

Trevor 从墙边扛走一个油桶，在货车四周洒满油，看到油品不错，Trevor 欢呼了一阵，然后他拿出打火机，点燃了满地的油，只见熊熊火焰逼向货车，先是轮胎起火，然后底盘烧了起来，最后烧向油箱，引起大爆炸……这只不过是这位暴力疯子平凡的又一天。

TIPS ■Rockstar从《罪恶都市》开始加入手机系统，并成为推动任务发展的重要工具。本作保留了手机概念，在设定图中可以看到一部类似于iPhone的手机，玩家将可以用它来上网。但是通过手机承接的任务会减少，更多地转移到地图上。

SCENE 3 Franklin的讨债生涯



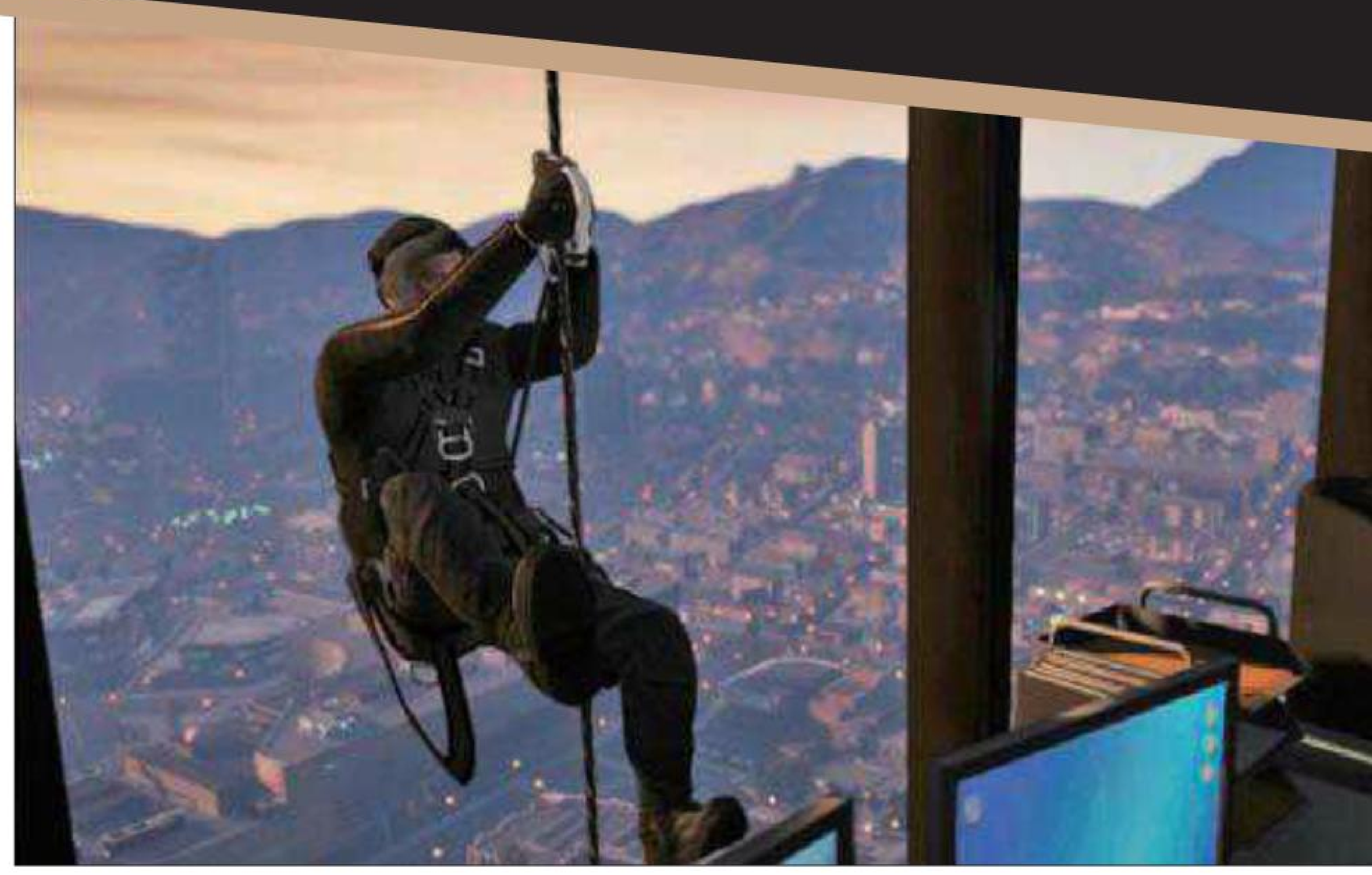
■Vespucci沙滩与现实中的威尼斯沙滩十分神似。

然后是第三位主角出场。Franklin 正在 Vespucci 沙滩（相当于洛杉矶的威尼斯沙滩）讨债，准备将欠款者的车直接开走。这里有许多玩极限运动的，还有一个沙滩健身馆。Franklin 很快发现了他的目标——一辆 9F 跑车（相当于奥迪 R8），他不由分说就把车开走了，直奔 Los Santos 市中心。途中可以看到枪店 Ammu-Nation，想必系列玩家对这种一站式买枪的地方都很怀念。

在游戏中，3 名主角的生活是即时进行的，当你操作一名角色时，另外两人会同时过着日常的普通生活。也就是说，他们的行动不会因为你切换为其他人而暂停，当你切换回操作他们时，可能会发现他们正处于让你意想不到的处境之中。

对钱的共同欲望将这些形形色色地角色串联起来，抢劫是游戏的重要主题，大量剧情任务都与此有关。同时多主角的剧情架构也让任务更加多样化。当你开车前往任务目的地时，如果觉得路途太枯燥，可以切换为其他角色，把他们的事办完之后，再切换回去时可能已经抵达目的地。

剧情交汇 多角度推进



三名主角也有不少交汇的时候，比如在 DEMO 中有一个关于三人一起做的大案子。他们先是去停机坪那里取 FIB 提供的民用直升机，Michael 换了一套衣服，准备顺着绳索从摩天大楼的外墙降落，Franklin 和 Trevor 也跟着坐上了直升机。

直升机抵达 IAA（相当于 CIA）总部大楼附近，Franklin 在有利的位置架了一把狙击枪，Trevor 继续在上空盘旋，而 Michael 开始顺着绳索降落，操作方式就像《彩虹六号维加斯》一样，玩家可以控制镜头以及下降的速度。在 Michael 降落途中，透过玻璃窗可以看到办公楼里的人们忙碌着各自的工作。这时音乐声会变得紧张急促——这种动态音乐变化也是首次应用于“《GTA》系列”。

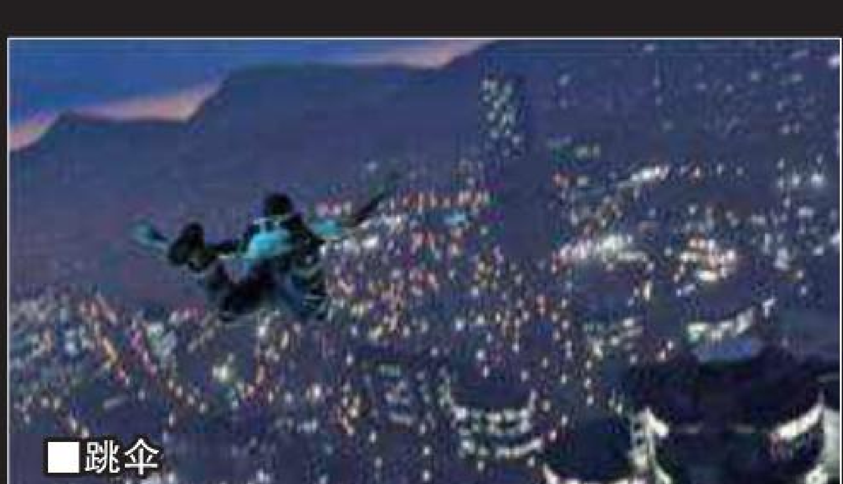
Michael 发现了拯救对象所在的位置——他正被一个剽悍的女人用酷刑审讯，Michael 马上行动，踹开了玻璃窗，一把抓住目标。此时对方敌人都用枪瞄准了 Michael，就在此时出现了可切换角色的提示图标，你可以继续扮演 Michael，与敌人正面交火，等待 Franklin 的狙击后援；你也可以马上切换到 Franklin，自己进行狙击。角色切换的过程瞬间完成。击毙敌人之后，Trevor 的直升机接走了 Michael 和拯救对象，这时会有一段直升机追逐战。追逐的过程中有三种选择：扮演 Trevor 驾驶直升机、扮演 Franklin 狙击敌方飞行员或者扮演 Michael 在飞机后方用步枪朝对方直升机开火。干掉敌人之后，将飞机还给 FIB，任务就此结束。

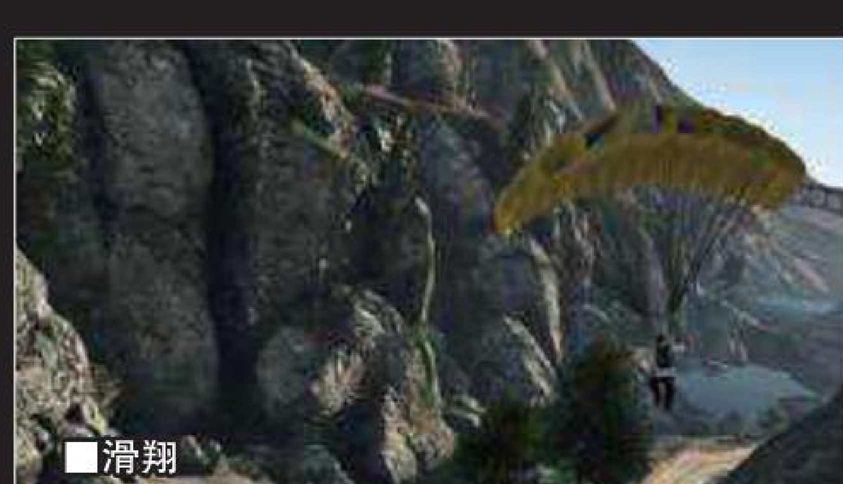
业余活动

保龄球馆、脱衣舞俱乐部、网吧，乃至在家中观赏各种电视节目——《GTAIV》已经提供了让玩家忙不完的多种休闲娱乐方式。而在《GTAV》中，将会有更多样的分支任务与迷你游戏。Dan Houser 以“巨量的多样性”来形容本作的任务设计。游戏中会通过形形色色的人物将这些丰富的内容自然而然地带给玩家，比如 Michael 的家人、Franklin 的疯狂朋友们，而 Trevor 初期就会到沙漠里登上飞机。三大主角也有各自专属的迷你游戏，总的原则是适应其各自的身分与生活方式。

在《圣安德里亚斯》中，根据玩家的饮食和锻炼情况，主角 CJ 的体形会发生变化，但本作取消了该系统。Dan Houser 表示这主要是受到技术限制。在 PS2 时代因为画面简单，胖瘦变化只不过是某些身体部位的参数变化而已。而要按照本作的画面标准真实表现体形变化，需要变化的细节太多，而且还有三名主角，深入研究之后 Rockstar 发现根本不可能做到。

正如之前公布的截图所示，本作增添了大量户外活动，包括三项全能、水上摩托艇、网球、高尔夫球等。游戏中有一个完整的高尔夫球场，Dan 声称会有一个专业级的完整高尔夫球迷你游戏。


■跳伞


■滑翔


■越野摩托


■网球

TIPS ■对于多人模式，目前惟一可以确定的是会部分采用《马克斯·佩恩3》的系统。有趣的是，从演示DEMO的界面来看，角色切换的图表下面就是多人模式的菜单，也就是说很可能可以从单人模式进行中途直接进入多人模式。

个性丰满的NPC们

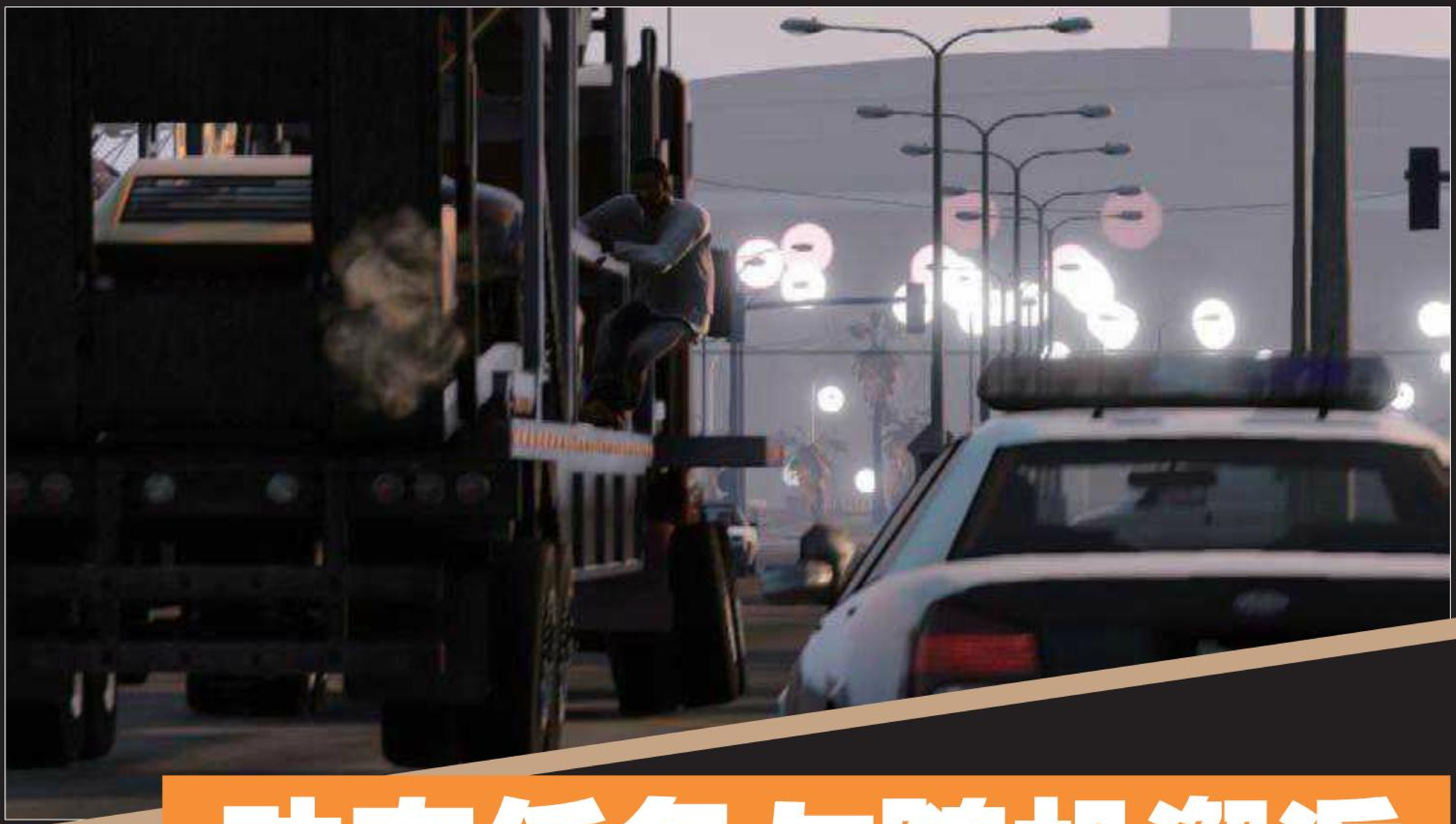
在前作中Niko的手机里有许多女友的号码，而本作不会把时间花在泡妞上，Houser表示这主要是角色性格决定的，而且三主线的剧情结构也不适合加入恋爱成分。无法带女友在Los Santos兜风令人遗憾，不过三个主角的朋友都不少，目前确定的一些重要NPC包括：

Lamar：Franklin的疯朋友之一，为人严肃而充满野心，经常表现出精神错乱般的疯狂状态。

Jimmy：Michael的儿子，是一个烟瘾大、懒惰、爱发牢骚的20岁的年轻人，与父亲的关系非常糟糕。这种家庭关系在《GTA》乃至大多数游戏中都是极少涉足的，也将让本作的剧情显得更鲜活而有血有肉。

Ron：Trevor最好的朋友，是一个有妄想症的阴谋论者，住在Trevor隔壁的另一个拖车里。

Amanda：Michael的妻子，个性强烈，是Rockstar作品中从未有过的角色类型。她只是因为过去的经历而勉强跟Michael一起继续生活，但他们已经无法忍受彼此。



动态任务与随机邂逅



■战斗机也将在本作中登场，莫非还有空战内容？

在《荒野大救赎》的广袤荒野中，采用了一种动态任务系统，玩家骑马前往目的地的路上，会时不时地碰到一些随机任务，可忽略也可加入。这种大受好评的系统也加入到本作中。当你在城郊开车时，可能会看到路边有坏车，或者有想搭便车的路人，上前提供帮助就会触发事件。又比如在沙漠里，可能会看到两辆废弃的车，旁边是一堆尸体，你也可以上前调查。这种动态任务也延伸到Los Santos的核心地带，当你看到运钞车时，可以上前抢劫。心肠好的玩家可以帮老奶奶追小偷。

在《GTAIV》的自由城街头，你有时候会碰到一些行人，并且与他们发生一些小插曲。这种随机邂逅陌生人的要素在本作中大大强化，比如在Franklin开车前往Vespucci沙滩的路上，就能看到一个酷似耶稣的传教士，穿着白袍，对着自己的羊群说话，这就是一个可与之展开剧情的角色。

沙箱游戏新高度

Dan Houser说："我们相信这是我们有史以来剧情最强的游戏，因为角色之间是互相交织的，交汇的时刻非常令人兴奋。"

其实Rockstar不仅要让《GTAV》成为剧情最强的游戏，更要将沙箱式游戏带到全新高度。进入高清时代以来不断突破自我的Rockstar，将为我们带来的不止是一个进化版的沙箱游戏，更是一个浓缩现实的虚拟社会。



真·三国无双7	Koei Tecmo	动作
PS3 真·三国无双7		日版
预定2013年内	人数未定	价格未定
对应周边未定		



从时间上来判断，下一个正统《无双》作品应该是《战国无双 4》，而且此前制作人也曾经在推特上放过话，但没想到最终还是《真·三国无双 7》提前公布。本系列虽然再也不是百万级大作，但在日本市场依然是数一数二的畅销保证。由于是初公开，所以值得关注的情报不算多，但依然可以从中推断出不少内容。好了就赶紧随无双总帅一起边看边想吧！

历代最多的角色数量

《真·三国无双 6》一举加入了晋势力，加入了大量新角色，从而使得可操作武将数量突破了 60 个。而本作再接再厉，可操作武将数量将超过 70 个！目前已知的新武将有李典、乐进两人，这两位在历史上都是魏军名将，但在演义中缺乏故事性，所以经常被忽略。按照系列的惯例，吴、蜀两家应该也至少会增加两名新角色。而要想让总数超过 70 人，6 代中的角色自然基本上也得全部到齐。如此一来，本作的无双模式应该依然不会按人进行，否则的话光是通关就很夸张了。



纵横无尽的突击队长

乐进

字：文谦
声优：伊藤健太郎
擅长武器：双钩

曹操的得力干将，原为文官，从曹操起兵开始就一直追随，在战场上经常扮演先锋角色。个人不高，性格文静，但身体条件非常出众。

顺带一提的是在最新的《真·三国无双 6 帝国》中可以创造出非常接近其造型的自创武将。（换而言之就是挺大众脸的，和太史慈有一拼……）



▲乐进的武器被设定为双钩，可以在大幅移动的同时进行斩击。此外也有用武器勾住敌人或地面来进攻的方式，甚至还可以把倒地的敌人勾起来猛殴。



▲李典的武器是车旋戟，这是一种把长戟的尖端换为车轮的武器，主要靠回旋来横扫敌人，也可以把武器扔出去攻击远处的敌人。



让预感命中的男子

李典

字：曼成
声优：乌海浩辅
擅长武器：车旋戟

身经百战的勇士，从曹操起兵开始就一直追随他。为人洒脱，这种态度经常让周围的人感到困扰。拥有敏锐的预感，能够提前发现敌人的陷阱和计谋。

因为曾在街机游戏《吞食天地 Ⅱ》第一关作为 BOSS 出场，在玩家中的知名度超高。相信看到上面的介绍后，大家都忍不住要吐槽：还记得大明湖畔的博望坡吗？

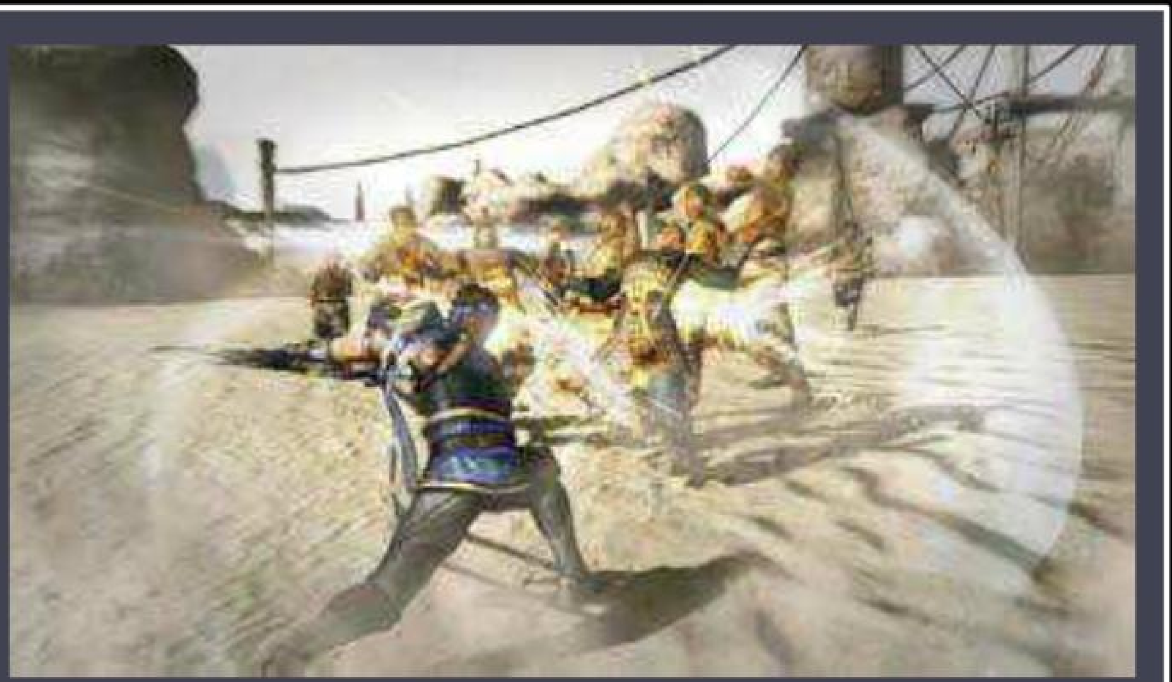
© コ－エ－テクモゲ－ムス All rights reserved.

注：人物宣传口号直译自官方日文。

新动作要素集锦

本作的主打方向似乎是动作要素的强化，目前官方一口气透露了 4 种新的动作要素，虽然说得不算具体，但是结合系列之前的表现还是有迹可寻的。

暴风冲击



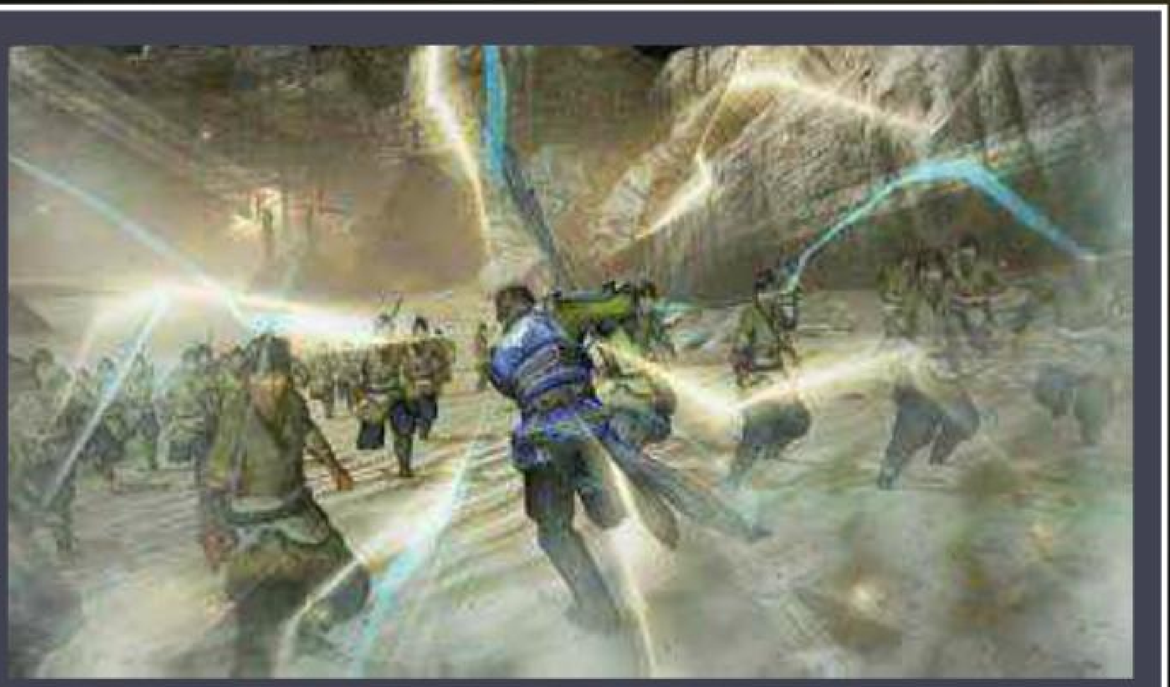
暴风冲击（STORM RUSH）是一口气给对手施以大量攻击的招式，非常华丽，发动条件是敌方武将的体势被破坏之后。这种攻击方式有点像是 PSV 版《真·三国无双 NEXT》的单挑里，将敌将打成“好机”状态后一顿华丽的乱戳乱划。目前尚不知道暴风冲击是否要消耗什么东西。

易武反击

玩过 6 代的人都知道易武攻击。在战场上按 R1 就可以在装备的两种武器之间进行切换，R1 发动的交换武器的攻击就是易武攻击。而易武反击是利用敌方攻击的间隙发动的反击技，可以将周围的敌人卷上半空，从而创造逆转的机会。大致可以参考 3 代中的返技。



觉醒状态



4 代象征之一的觉醒系统再现天日。玩家发动觉醒状态之后，可以在一定时间内发挥惊人能力。4 代中是有了觉醒印之后就能觉醒，觉醒后威力和攻速都会增加，本作目前尚不太清楚具体细节，不过爽快感可以大幅提升是可以确定的。

觉醒乱舞

看字面意思似乎是在觉醒状态下发动无双乱舞，但实际上还是有所区别。官方表示发动觉醒乱舞后，如果能保证持续连击，就会进化为真·觉醒乱舞，招式效果和威力都会有大幅提升。





骁勇善战的独眼将军

夏侯惇　字：元让　声优：中井和哉　擅长武器：朴刀

尚武公主

孙尚香　字：无　声优：宇和川惠美　擅长武器：圈

苍蓝霸道

曹操　字：孟德　声优：岸野幸正　擅长武器：将剑

日本独占或全球独占？

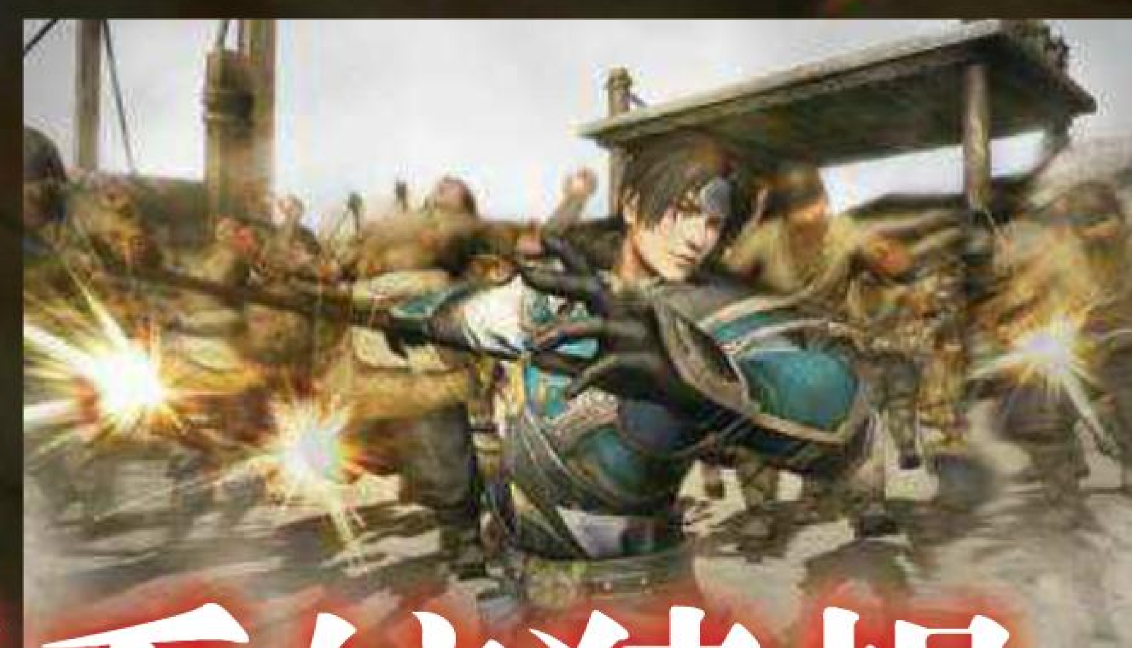


本作从目前公布的信息来看，是 PS3 独占。不过考虑到 6 代的情况，推出 X360 版的可能性还是存在的。6 代就曾推出过 X360 版，不过仅限欧美地区，亚洲地区是 PS3 独占，而且欧美版锁区。由于目前本作仅在日本媒体上公开过，所以并不代表欧美地区也是 PS3 独占。

但是就算本作最终会在欧美地区推出 X360 版，全英文的《无双》也不会引起多大反响，而锁区这一点更是可以将大部分用户排除在外。至于中文版什么的就更加不要指望了。毕竟本作的大部分销量都来自于亚洲地区，推出欧美版只是沿袭光荣从 PS 时代就开始的一贯方针罢了。









武器系统猜想

从目前来看，本作的核心系统应该会沿袭 6 代，也就是可以自由更换武器。本作依然在增加角色数量上大作文章，70 个角色的庞大数量，如果不是采用这种做法是很难设计的。另外从新系统中我们已经看到有易武反击，这个易武反击自然是需要“易”才能进行的。

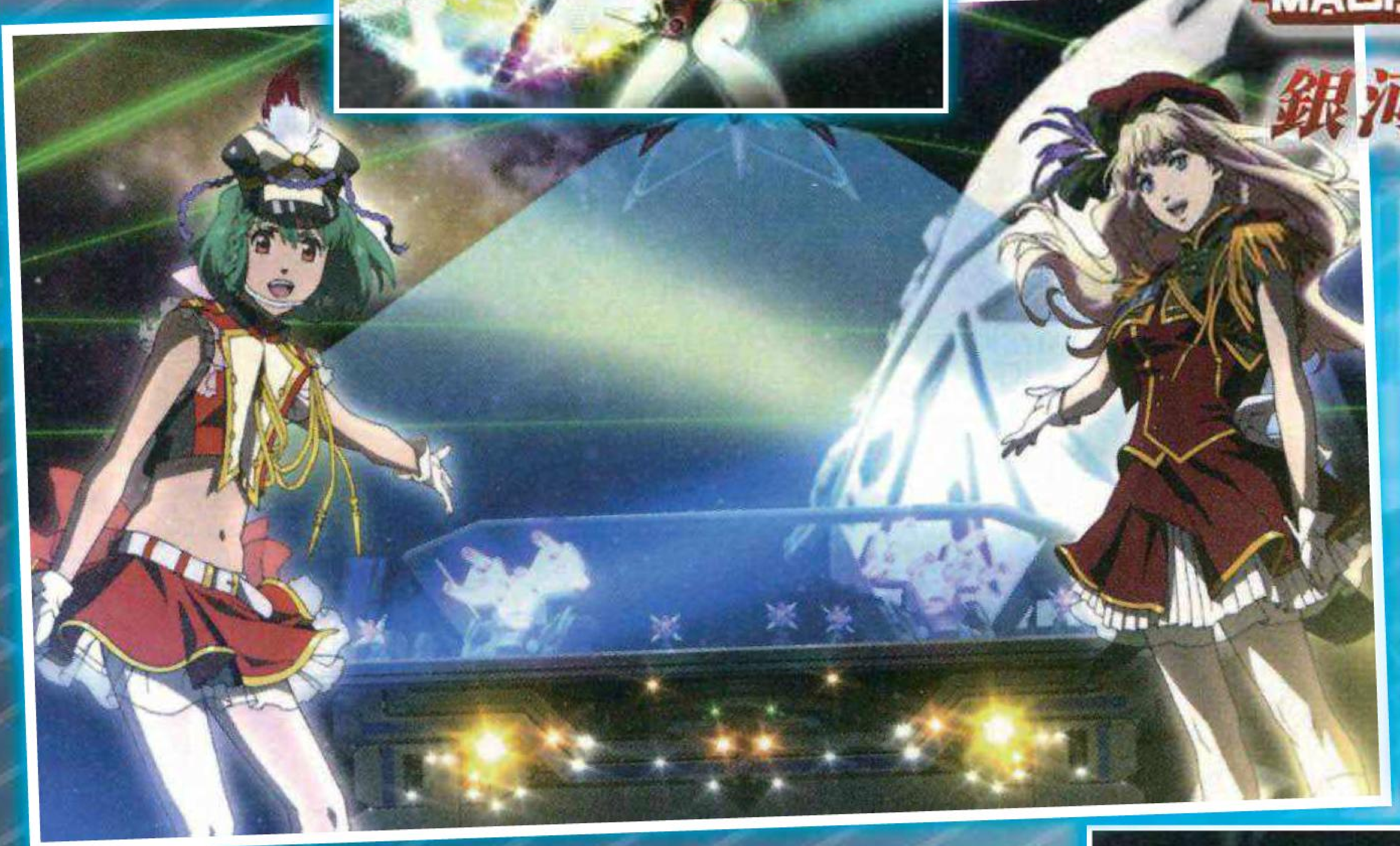
6 代的武器交换系统可谓褒贬不一，喜欢的人觉得能用少数角色体验全部武器就是好，可以省去一遍遍练级的时间；而反对的人认为如此一来角色个性将大受打击，大部分不太好用的武器都会被打入冷宫。本作应该会在角色使用武器方面进行更大的限制，比如增设 EX 技等等，不过不管怎样，只要继续采用这一系统，争议就会一直存在，希望 ω-Force 能够想出解决办法。



超时空要塞30周年纪念作品参上!

超时空要塞30 连接银河的歌声	NBGI	动作射击
PS3 マクロス30 ~銀河を繋ぐ歌声~		日版
预定2013年2月	1人	售价未定
无对应周边		





从第一部《超时空要塞》动画作品放映至今已转眼30年过去，为了纪念该系列给我们带来的无穷回忆，NBGI宣布将在明年2月推出名为《超时空要塞30 连接银河的歌声》的特别纪念作品。游戏收录系列作品的人气角色与经典场面，加入角色扮演要素并重新制作了众多动画剧情，堪称一部集系列之大成的作品。下面就让我们一起再次走进“Macross”的世界吧!

文 九兵卫 美编 心の永恒

历代的主角们再次集结!

《超时空要塞30》以《超时空要塞 边境》之后一年、西历2060年的Ouroboros行星为舞台，来自系列作品中的角色与机体将在游戏中迎来一个完全原创的故事，飞行员与歌姬的全明星阵容绝对会令所有FANS都大呼过瘾!



《超时空要塞 边境》

2008年作为系列25周年纪念而开始放映的TV动画，随后又推出两部剧场版动画。《超时空要塞 边境》的故事以超长距离移民星团“Macross Frontier”为舞台，讲述了围绕银河歌姬雪莉露、少女兰花以及见习飞行员阿尔特之间的故事。



早乙女阿尔特

私立军事机关S.M.S **スカル**小队的飞行员，。歌舞伎世家出身，因为过于俊美而常被误认为美少女，常常为此大为恼火。拥有飞行员天赋，因而违背父亲的期望而立志成为Valk机师。在Ouroboros行星上，他将和银河妖精雪莉露一起保护群岛不受vajra的侵袭。

VF-25F 阿尔特机 超级背包装备





守护“Macross Frontier”第25船团安全的新统合军、作为主体机体被开发使用的VF战机，在宇宙战斗中可装备多种追加武装，其中包括超级背包装备。





©1982,1984,1994,1995,1997,1999,2000,2002 ビックウエスト ©2007 ビックウエスト / マクロスF製作委員会·MBS
©2009, 2011 ビックウエスト / 劇場版マクロスF製作委員会 ©2012 NBGI

《超时空要塞 7》

1994 年播映的电视动画，也曾在国内部分地区播放。作品以西历 2045 年的“Macross 7”船团作为舞台，故事则围绕受到神秘部队袭击的船团以及在战场上不断高歌的“火焰爆弹”乐队主唱热气巴萨拉而展开。巴萨拉的歌声与炽热的内心给整个银行带来了奇迹。







热气巴萨拉

直至今日依然拥有众多 FANS 的摇滚乐队“火焰爆弹”的主唱，他擅长驾驶机器人，并且试图用歌声来感动外星人，是一名传说中的男人。有人在群岛区域目击到他和他的 VF 战机，但巴萨拉的动机不明，暂时还是一个谜团。









VF-19 改 火焰瓦尔基里

以“Macross 7”船团最新锐的科技将 VF-19 改造而成的机体。为了把歌声传递到宇宙空间，“VF-19 改”加装了巨大功率的扬声器作为与敌人战斗的武器。

《超时空要塞 Plus》

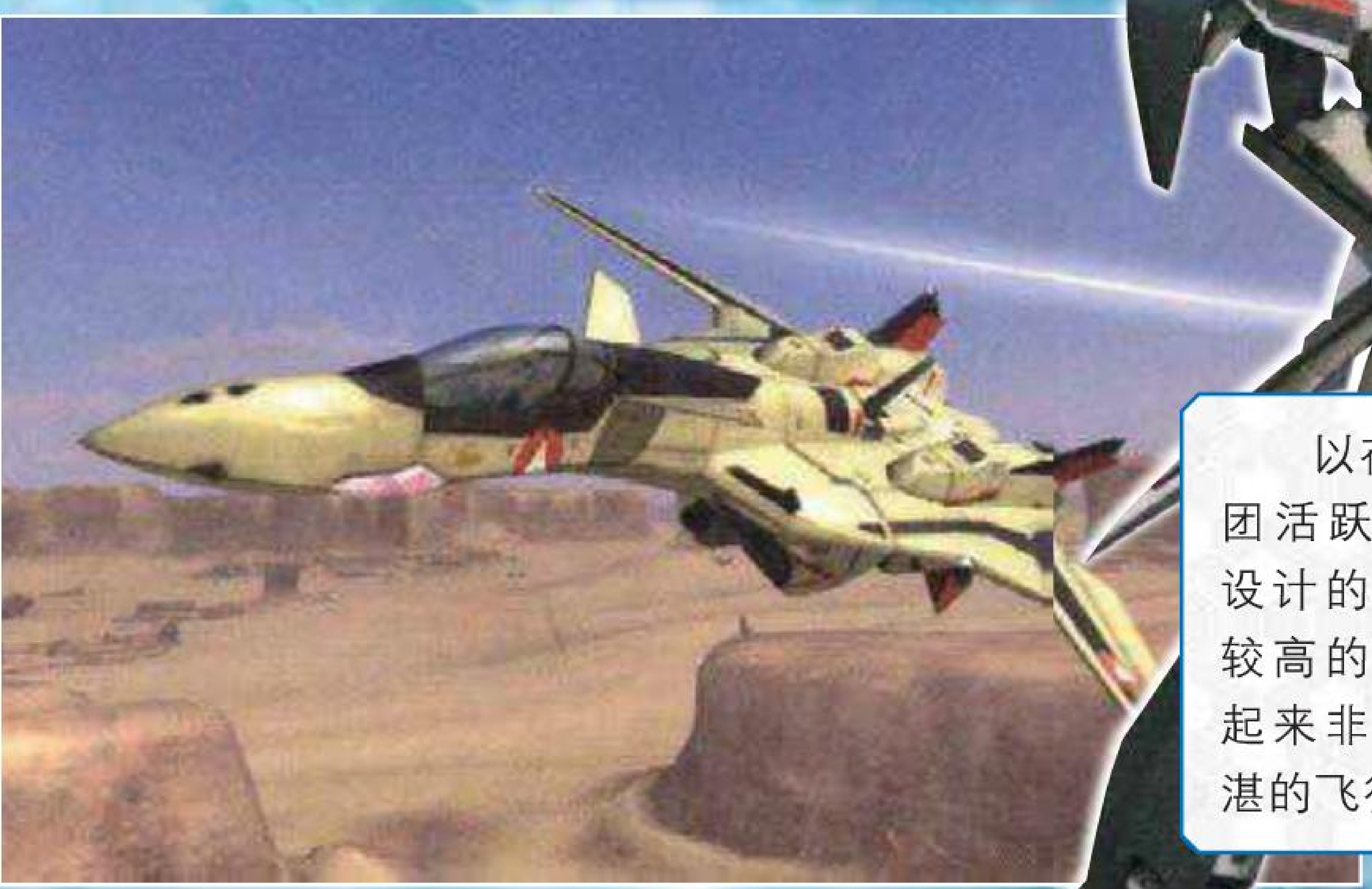
1994 年与《超时空要塞 7》同一时期制作的原创 OVA 动画。西历 2040 年，距离地球几十光年的行星——伊甸，为了替换雷霆式战斗机，卡尔德在新爱德华基地负责 YF-21 的测试工作。已是统合军中尉的伊萨姆也在此时调返故乡，以试飞员的身分加入超新星计划，为另一竞争团队试飞 YF-19。



伊萨姆·戴森

YF-19 的试飞员，伊萨姆、卡尔德和谬是从小在伊甸行星一起长大的老朋友。勇与卡尔德以航空事业为职志，谬则希望成为歌手。然而当三人在高中毕业时，一次意外使得三人就此各分东西。







YF-19 伊萨姆机 快速背包装备

以在“Macross 7”船团活跃的 VF-19 为原型设计的机体，虽然拥有着较高的飞行性能，但驾驭起来非常难，需要技术精湛的飞行员。

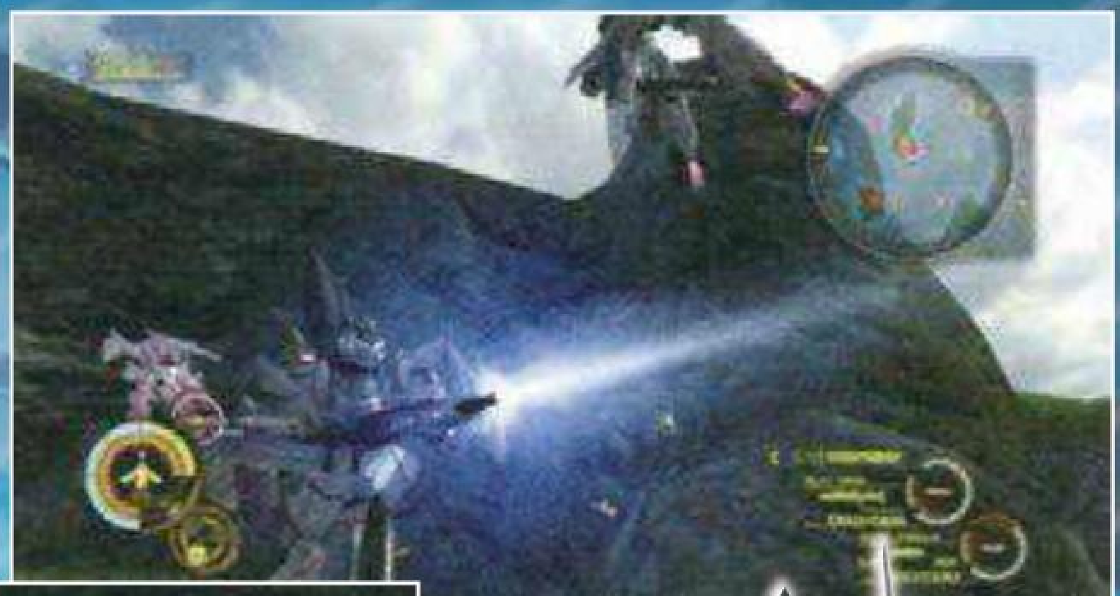
《超时空要塞 ZERO》

《超时空要塞 ZERO》是系列 20 周年纪念企划作品，于 2002 年 12 月 ~ 2004 年 10 月以 OVA 形式发表。本作可以说是初代《超时空要塞 Macross》的前传，故事的舞台是西历 2008 年的南海孤岛玛雅岛，剧情以 VF-0 的驾驶员工藤真、居住在岛上的莎拉以及玛奥为中心展开。



工藤真

在本作中，工藤真将和作为敌人的反统合联盟伊万诺夫以及诺拉等人同行，具体目的不明。









VF-0A 真机 幽灵喷射装备

VF-1 瓦尔基里的试作原型机，将无人侦察机 QF-2200A 幽灵装载喷射装备，飞行功率大幅提升。



以太空恐怖游戏类型另辟蹊径而闻名的“《死亡空间》系列”最新作《死亡空间3》终于浮出台面，除了之前公布的合作要素以及十分耐玩的武器升级内容外，游戏还有更多值得我们去挖掘的内容，本作的故事将追随主角艾萨克，前往冰冻星球——Uxor，来阻止Necromorph瘟疫。从之前那段火爆的演示来看似乎新作要丢掉系列以往的恐怖感？不过目前已有国外媒体试玩到了全新的试玩章节，眼下就让我们来看看这款要被打造成4A级作品的游戏到底有哪些吸引人的内容吧。

文 华尔兹 美编 一刀

死亡空间3		EA	动作射击
多机种	Dead Space 3		美版
	2013年2月5日	1~2人	售价未定
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：未定


■掩体射击部分以及与人类敌人对战部分是被老玩家吐槽最多的。


■艾萨克已经处在精神崩溃的边缘。


■约翰便是合作模式中与玩家一起冒险的另一位搭档了。

首段宣传影像内容

较早前EA曾公布了本作一段长达20分钟的宣传印象，主要场景则是本作的雪景舞台，在这里艾萨克将在茫茫的雪景中探索，与前段日子的《生化6》杰克篇有些相似。在其中我们甚至可以看到许多类似《未知海域》的惊险片段。不过这个宣传影像的问题也随之而来，整个宣传片中几乎看不到系列往日的恐怖感，除了洞穴外，其他场景都是开阔且光亮的场面，与之前狭小黑暗的飞船走廊形成了强烈对别，这也被大部分老玩家嗤之以鼻。


■早前公布的雪景部分少了许多恐怖感。


■这片被冰雪覆盖的区域又潜藏着何种危机呢？


艾叔，快看你的背后！

©2012 Electronic Arts Inc

最新试玩版内容披露

游戏早前公布了宣传影像，不过内容与前两作差别巨大，似乎从一款恐怖游戏变成了火爆的射击游戏，引起了大量 FANS 的抗议与不满，近日国外媒体玩到了全新的试玩内容，与之前公布的雪上冒险那段充满了动作元素和火爆内容的演示相比，这次的试玩内容有着截然不同的感受，艾萨克这次是孤身一人在充满了危险的宇宙船中冒险，极具恐怖气息，这也与系列之前的感觉相吻合，这座巨大的飞船中隐藏着大量的变异 Necromorphs。这个试玩版的目的就像是在向老玩家传达——“这依然是经典的《死亡空间》”。

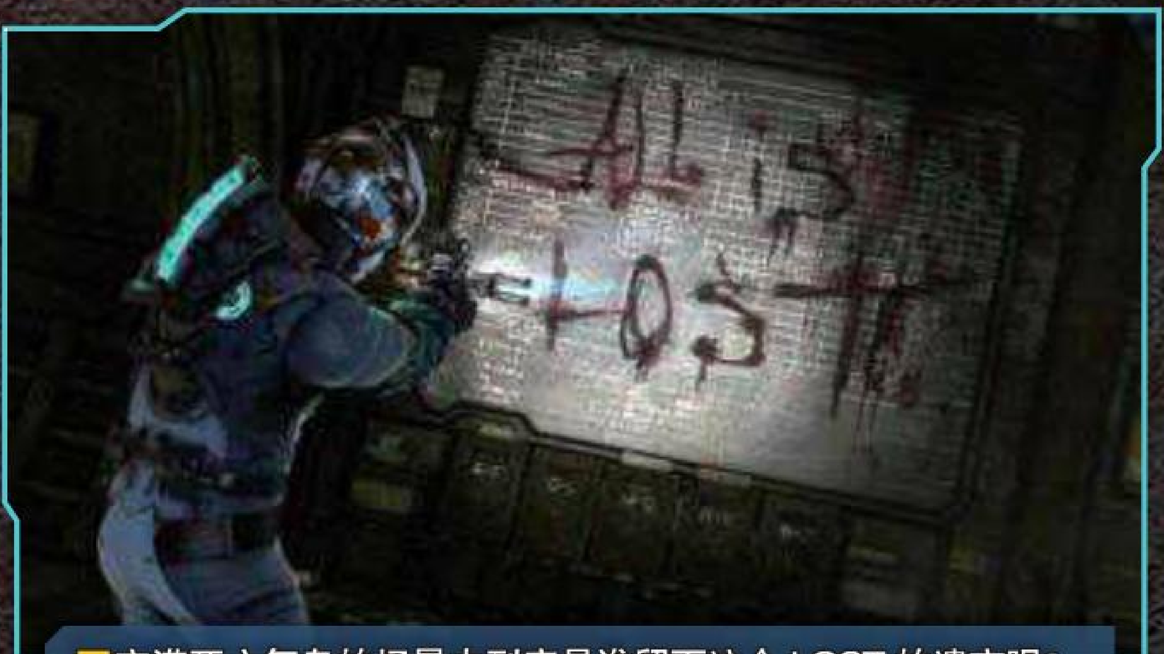
一开始艾萨克的飞船被袭击，大爆破之后艾萨克穿上钢铁侠……不……太空战斗服，随着爆炸一起飘到外太空，玩家需要用太空服的喷射装置前进，途中还要躲避爆炸后遗留的碎片，之后来到一篇漆黑的飞船上正式开始冒险。开始的部分我们的任务需要在飞船走廊中寻找电脑零件，走在恐怖的飞船中陪伴玩家的只有照明用的灯和枪，在探索黑暗的每一个角落的过程中，会遇到熟悉的 Necro，使用 Plasma Cutter（切割枪）将其四肢切掉。这些内容仿佛让我又回到了 15 个月前玩《死亡空间 2》时的场景。

但并不是说所有内容都和以前一样，比如在尝试将数据上传的时候所使用的键盘，以及转移道具时的不同操作，此外我们还可以看到艾萨克的新动作。玩家需要适应艾萨克的新能力、多个方向的操控以及低头进入掩体的动作。在遇到爆炸 Necromorphs 时最后一秒才想起来可以躲到安全的掩体后面。

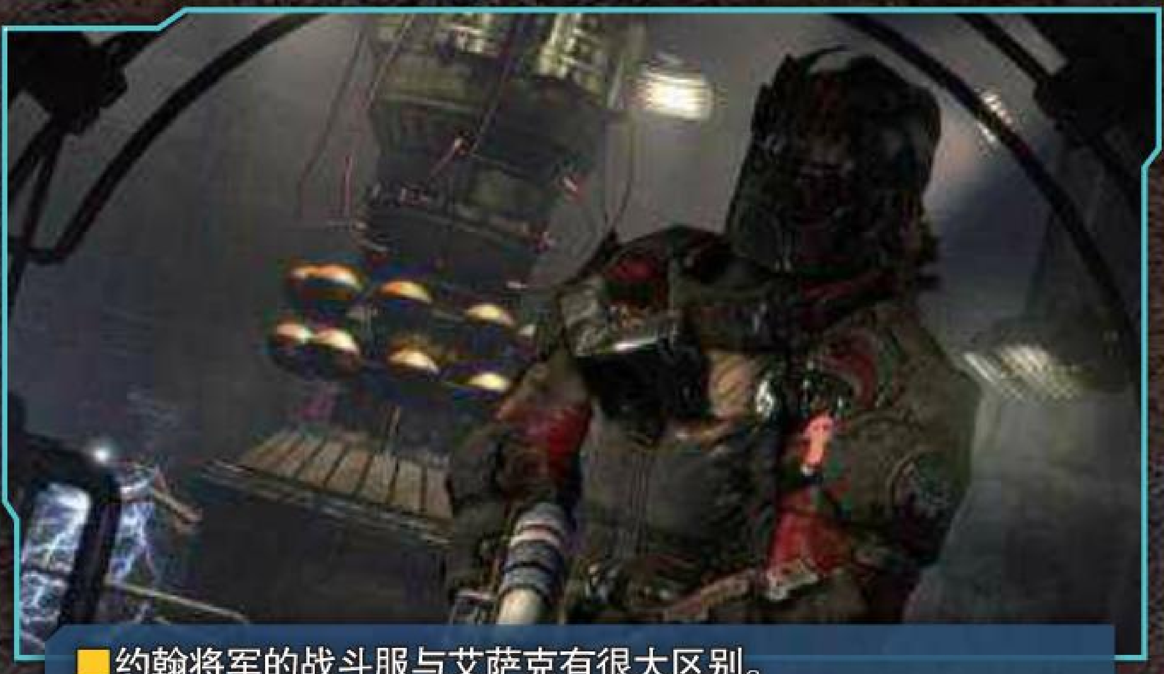
在最后部分艾萨克再次完成了干掉房间中所有 Necromorphs 的任务，最后发现了重要内容的一部分，试玩随之结束。这一部分整体感觉是有些疏忽了剧情方面的演绎。这是一段非常自由的冒险，而不同于以往的线性流程，主要目的是收集一种罕见的道具，用它来尝试本作的武器升级系统，本作的升级系统与前作相比有很大的变化，可以混合出各种奇怪的武器比较有意思，当然过程也比较复杂，玩家需要考虑到枪的性能冲突以及两个发射口所组合后的效果。



■随时出现的怪物让玩家紧绷的神经提到嗓子眼里。


■充满死亡气息的场景中到底是谁留下这个 LOST 的遗言呢？


■如果在对决中的失败，艾萨克的手臂将被其卸下。


■约翰将军的战斗服与艾萨克有很大区别。


■宇宙部分也毫不含糊。

两款预定DLC独占内容



目前游戏已经公布预定版的两个 DLC 内容，first contact 和 Witness the truth，这两款 DLC 包括独有的服装和武器。first contact 中将有厚重的黄金版的战斗服，穿着后可以长期暴露在宇宙中，和一把新武器——Negotiator，是一把可以将敌人变成碎片的强力武器。Witness the truth DLC 则将提供挖掘小队前往 Tau Volantis 星球，发掘不可告人秘密任务时所穿的服装。这件衣服可以帮玩家在冰冻星球上保持体温。他们被发现时早已被困，头脚都被奇怪的文字覆盖，这一切都是因为见到了“真相”？该 DLC 的武器是一把 Evangelizer，由之前挖掘队员使用的枪械改造而成。



文 洛克 美编 anubis

第2次超级机器人大战 原创世纪	NBGI		策略角色扮演
PS3	第2次スーパーロボット大战OG		日版
	预定2012年11月29日	1人	7980日元
	对应周边未定		

虽然本作经历了一次延期，但相信大家在看到本次前线的时候，距离发售日也仅剩半个月了，想必各位机战饭已经跃跃欲试了吧。在发售前夕官方接连放出不少劲爆消息，除了第四段PV之外，甚至还在官网放出第一话的剧透影像，算是吊足了玩家的胃口，下面我们来看看游戏的最新情报吧！



グラキエース

CV：小松由佳

新机体新角色，应有尽有！

来自《机战D》中的冰女，神秘组织“ルイ－ナ”的一员，为了要复活破灭之王需要收集人类的负能量，驾驶ファ－ビュラリス在战场上进行不断的破坏和杀戮。性格沉稳冷酷，但遇到ジュッシュ后逐渐发生了改变。



ファ－ビュラリス

グラキエ－ス驾驶的人形机动兵器，擅长冷气攻击。









◀先以四面八方的冷气限制敌人的动作，再用手中的利刃将其一举迁灭。

©SRWOG PROJECT



▲在原作中冰女在后期是作为使用角色加入我方的，不知在本作中是否能再次将她收入队中呢？此外，《机战D》中的另一个可收入角色风男似乎被遗忘了？



シエンヌ

组织雇佣的青年，其机体名为ケルベリオン，在背部装有高性能推进器，可以快速接近对手，并使用大威力的近战格斗技重创敌人。



合体技

合体攻击是一种具有强大威力、且战斗画面魄力十足的攻击系统，只要让特定的我方机体相互组合便能释放合体技，当所需求的气力、射程等条件满足时玩家便可以发动合体攻击，而这种攻击拥有“护罩无效（バリア无效）”的特殊效果，是对付 BOSS 的利器。

合体攻击 ランペ-ジ・ゴ-スト

アルトアイゼン・リ－ゼ（驾驶员：キョウスケ）
＋
ライン·ヴァイスリッタ－（驾驶员：エクセレン）



古铁巨神和纯白骑士的合体技，先由古铁巨神将敌人抓取后抛出，纯白骑士再使用炮击的合体攻击，在前几作的游戏中是非常实用的一招。











合体攻击 フォーメーションR

R-1(驾驶员：リュウセイ)
+
R-2パワード(驾驶员：ライ)
+
R-3パワード(驾驶员：アヤ)







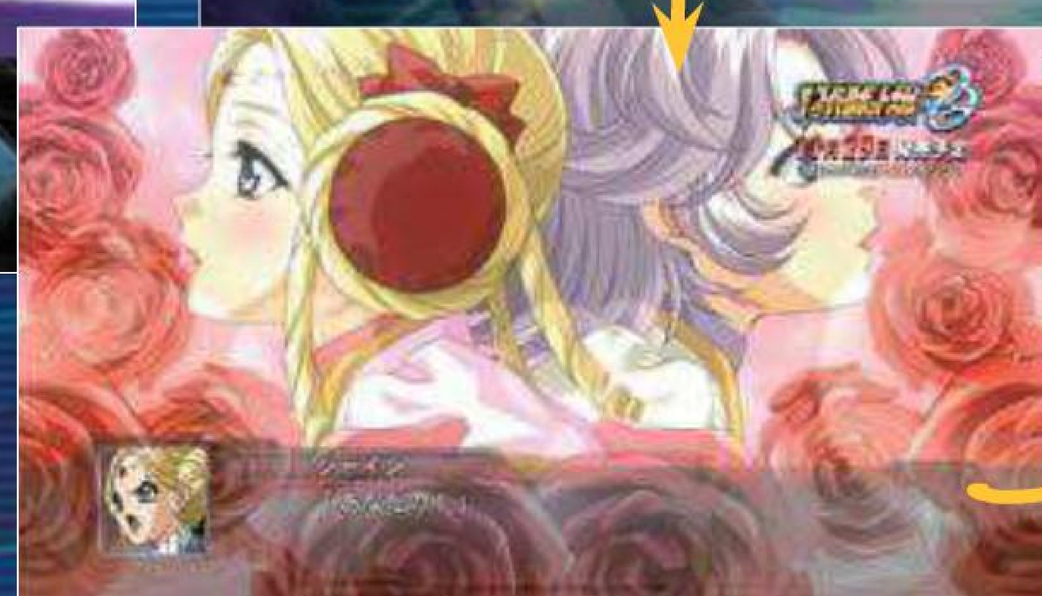
SRX小队的合体技阵型R，在不能合体的前期弥补了SRX小队攻击力偏低的弱点，是对抗强力敌人的有效手段。

合体攻击 ロイヤル・ハート・ブレイカー

フェアリオン・タイプG(驾驶员：シャイン)
+
フェアリオン・タイプS(驾驶员：ラトゥーニ)








皇家芭蕾舞可以说是PS2平台《OGS》中最华丽的战斗动画，光2分钟的时长就足以战翻其他动画，而公主和拉托尼之间的百合画面更是让不少玩家惊叫不已，在本作中的妖精又会在月下为我们带来什么样的华丽舞姿呢？

PV4分析

地底世界ラ・ギアス

地底世界**ラ・ギアス**原来属于《魔装机神》的世界观。为了争夺其霸权，神圣**ラングラン**王国与**シュテドニアス**连合国之间展开了以魔装机及魔装机神为作战单位的激烈战斗。而在本作里，经历了多次激战的“钢龙战队”因不明原因被强制召唤到地底世界，到底这对地底世界两国之间的战况有着怎样的影响呢，让我们拭目以待吧！






▲不知来自《魔装机神》的众角色们实力如何？话说回来，按这出场阵容来看，队伍位置绝对不够用啊！




▲《机战D》中真实系主角机的最终形态已在PV4中出放出，不知超级系的烈焰斗士和雷霆女妖是否能够使用呢？

日版 新作短波 No.1

胧村正

PS3 动作角色扮演 ■朧村正 ■MarvelousAQL ■无对应周边 ■2013年3月28日



胧村正是MMV于2009年为Wii打造的独占作品，游戏以江户元禄时代作为背景，讲述主角百姬与鬼助二人为取回遗失的妖刀而进行的冒险故事，游戏的画面风格十分独特，刀剑战斗的动作系统也独具特色，在当时可谓一等一的佳作，如今这部作品将于PSV再次登场，玩家可以借此重温那份感动。 ［文：伽蓝］

栩栩如生的和风世界

借助PSV的机能，玩家可以在掌机上体验游戏那极其细致的绘卷风格关卡，细致而又充满妖气的和风世界以及优秀的游戏音乐均在玩家的掌上呈现。





简单而又华丽的刀剑战斗



▲超杀发动的画面十分华丽。

本作的理念就是追求刀剑战斗斩杀的快感，玩家只要通过摇杆以及按键的简单组合就能使出行云流水的剑舞，通过切换装备的妖刀还能使出各种不同的攻击，激烈的战斗足以让人屏息。

以收集遗失的108把妖刀为目标

操控百姬与鬼助寻找遗失在各地的妖刀是游戏的主线，收集并解放每把妖刀的奥义，了解妖刀的战斗特性，是击倒一众强力BOSS的关键。





◀游戏中的BOSS战制作相当精良。

风格截然不同的两种游戏模式



游戏中设有无双以及修罗两种游戏模式，无双模式强调的是RPG游戏的成长要素，即便是动作游戏苦手也能轻松地游玩。而修罗模式则侧重于动作游戏性，对玩家的操作要求十分高，而这种设定能保证不同的玩家在游戏中找到适合自己的乐趣。

PSV版独有DLC内容

虽然游戏尚未发售，但官方已经公布将在日后放出4位新主角带来的4个短篇故事，而且角色语音也将会重新录制，虽然DLC的具体内容尚未明朗，但已足以让玩家期待。



栏目主持 伽蓝＆华尔兹

新作短波

年底游戏轰炸真是一波接一波，可惜时间就这么点，各种游戏的DLC也还没打，为了给《COD 黑暗行动Ⅱ》让路，我已经果断PASS了《光环4》以及《刺客信条Ⅲ》。以上说的都是美式游戏，说实话已经很久没有日式游戏入我的法眼了，但这次短波中介绍的《胧村正》重制版却让我动心不已，相信不少玩家也像我一样当年因为没有Wii而与本作失之交臂，但如果有PSV就请不要错过这次重温经典正Game的好机会。



最近玩得最开心的游戏莫过于《光环4》，其网战和故事模式都让人欲罢不能。本次短波带来的是“没落的贵族”——《失落的星球3》。以及一款极具创意的横轴下载游戏《超时空力量》，喜欢这两个游戏的玩家不要错过啦。



3DS SQUARE ENIX近日宣布，将于2013年2月7日在3DS上推出PS同名游戏重制作品《勇者斗恶龙7 伊甸的战士》，售价为6090日元。

PS3 SEGA近日宣布，预定于2013年春季推出PS3音乐游戏《初音未來 女歌手计划 F》，本作以PSV版《初音未來 女歌手计划 f》作为基础，收录6首全新歌曲以及追加新的模式，并针对PS3平台特性作出全新改动。

PS3 去年大受欢迎的RPG游戏《上古卷轴V 天际》即将推出家用机中文版，不过这个中文版是PS3版独占的，X360版还没有消息。对于有“语言障碍”的玩家来说是一次不错的补课机会。

紧急速报

美版 新作短波 No.1

失落的星球3

多机种 动作射击 ■ Lost Planet 3 ■ Capcom ■对应机种为 PS3、X360 ■ 2013 年第二季度

[文：华尔兹]



在 TGS 的时候曾经试玩了这款游戏的新 DEMO，由于前作的“失足”导致这个游戏系列走到了很尴尬的地步，这款科幻第三人称射击是否还是像前作那样继续把口碑往下拉，还是说可以把该系列的招牌重新竖立起来，全看本作的表现到底如何。从游戏的整体风格来看，与前两作相比《失落的星球 3》显得更加西方化一些。

当然之前也有许多第三人称射击游戏西方化的成功例子，比如《星级战鹰》，不过《失落的星球 3》的世界观更加另类。游戏故事的设定不是传统的带兵打仗，本作的世界观非常凄凉，星球上的居民生活在一种非常危险的环境中，他们不得不每天和危险打交道，在痛苦的经历中成长。

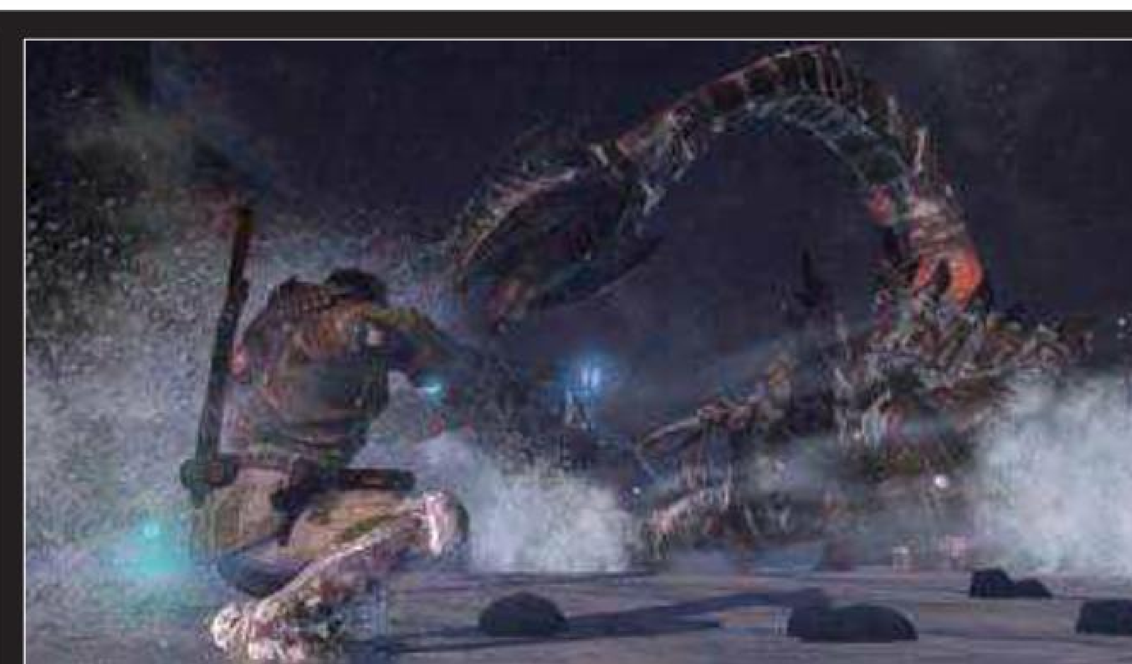
试玩开场主角 Jim Peyton 用他那略带南部口音的声音讲述旁白，显得有些沧桑，大概的内容是说他如何在这个远离家乡的外星球上避免孤独生存，同时寄希望于能找到自己失踪的妻子。

Peyton 就像《失落星球》前两作的主角一样，在星球上生存的同时还要与外形昆虫一样的敌人打交道，将子弹打在它们身上会发出橘黄色的物质。如果不幸被虫子攻击到后会进入《生化》一样的 QTE 时间。有时玩家可以进入巨大的机甲体内，这也和前两作是一样的，包括 BOSS 战时也需要用到，试玩版中 BOSS 战部分玩家会遇到像蝎子一样的大型怪物，这场战斗中需要对其尾巴上的弱点进行攻击，时不时还需要用到翻滚来躲避。在乘坐巨大的机甲后，原本庞大的蝎子 BOSS 立刻失去了气势，玩家可以直接把蝎子抓起来对着弱点猛攻，给人的感觉有点像是《生化奇兵》中的 Big Daddy 在一座冰岛上杀虫子（笑）。

从目前来看 CAPCOM 和 Spark 的联手有意使本作变得西方化，这样的目的是为了针对欧美市场玩家的胃口。至于游戏本身是否优秀，能否在众多的欧美大作中杀出自己的路，还需等游戏发售后再做定夺。


▲这辆庞然大物便是本作的重型机甲了。


▲发射出爪勾可以当做远程武器攻击敌人。


▲巨型蝎子状敌人出现，很明显其弱点就在尾巴部分。

美版 新作短波 No.2

超时空力量

X360 动作 ■ Super T.I.M.E. Force ■ Capybara Games Inc ■对应周边未定 ■发售日未定

[文：华尔兹]



这是一款非常有趣的下载游戏。当玩家看到游戏画面后可能会有些失望，本作的画面停留在很久以前的 8 位数上，不过以现在的眼光来看，这种画面的游戏其实多半是充满创意的内容和折磨人的难度，本作也不例外。而当玩家看到本作横版射击的游戏方式，可能第一个想到的游戏应该是《魂斗罗》。但其实《超时空力量》远没有这么简单。

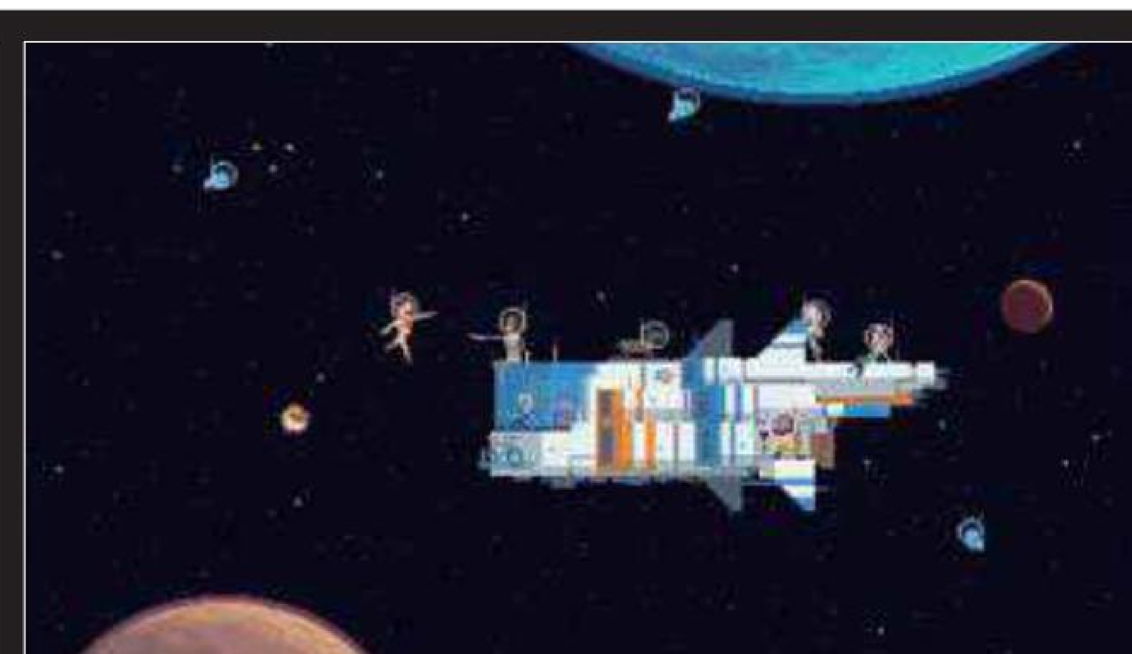
在游戏过程中，玩家直到死亡前所有的表现将会被记录下来。而玩家死后将会化作幽灵帮助下一次重生的自己去穿过重重弹雨，躲过巨大爆炸。和《超级肉肉哥》的“影子”不同，玩家死后的鬼魂是可以真正起到在战场上帮助杀敌作用的。玩家一次次死，一次次尝试，将会有越来越多的幽灵帮助玩家。直到最多的 30 个幽灵出现。

这种过程就像是在和过去的自己进行合作模式一样，玩家通过过去的自己来拯救现在的自己。在敌人的枪林弹雨间惨死后，立刻设法回到 30 秒前，然后一同合作通过，这是一种非常有趣的过程。

这个系统实际上是给了玩家一个理念，帮助玩家一点一点铺路来通过重重困难。有趣的是，玩家在“闪回”时可以选择与之前不同的职业进行游戏，比如单独射击的狙击手，以及在同一个方向放射强大光束的职业，而拥有铠甲的职业则更喜欢用自己强有力的盾牌来打击敌人。所以这不只是在和自己玩一个合作模式，玩家可以选择更合适的职业在战场上驰骋。喜欢出色创意下载游戏的玩家不要错过哦。


▲虽然画面看着简单，但玩法却一点不含糊。


▲这人也太多了，场面难免显得比较混乱。


▲哥几个齐心协力，居然还杀去宇宙了！

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

光环 4

黄金珍藏



X360

- HALO 4
- Microsoft
- 主视角射击
- 2012年11月6日
- 繁体中文版

总分 30

[游戏简介] 本作是 343 小组接棒后的“《光环》系列”正统续作。在游戏中 CONRTANA 重新唤醒了在宇宙中漂泊的士官长，这一次他将面对全新的敌方势力——先行者，普罗米修斯。作为全球媒体一致给予近乎满分评价的游戏，我们没有理由拒绝，一同进入《光环》的世界吧。



《光环 4》主线的优势在于其强大的关卡设计以及充满游戏性的战术安排。通关后给人留下的印象就是快节奏的战斗以及一气呵成的流畅感，当然，剧情、音乐以及场面都毫不含糊。除此之外还有每周更新的超级战士任务模式以及抹杀大量时间的网战模式，都让本作具备了竞争本年度最佳游戏的有利资本。

新的《光环》依然保持着系列传统的恢宏大气，并有着更精美的画面、更细致的主角动作、更棒的世界观代入感，还有各种新敌人、新武器，为系列创造了一个美妙的新起点。网络方面 4 也依然保持着最高水平，每月每周每天都为玩家准备了供挑战的全新内容。343 完美地接过了 Bungie 的枪！

作为微软在游戏领域的旗舰，“《光环》系列”被 343 接手后，其经典能否被延续，曾纪是粉丝们所担心的。然而，游戏推出后来自媒体及玩家的赞誉已经说明了一切，本作在视听表现、操作性以及剧情等各个方面，都做到了极致。而网战方面也有相当不俗的表现。真的没有理由不给满分啊！

无尽传说 2

黄金珍藏



PS3

- テイルズ オブ エクシリア2
- NBGI
- 角色扮演
- 2012年11月1日
- 日版

总分 27

[游戏简介] 本作是 2011 年发售的《无尽传说》续篇，剧情发生在前作结局的 1 年后，以新主角展开全新的冒险。本作中主人公的行动和台词将会以选项的形式交给玩家选择，部分选择会影响到角色之间的好感度甚至结局。战斗方面则保留了前作的“共鸣”系统，同时还加入了爽快的骸壳变身模式。



充实的流程、感人的剧情以及丰富的收集要素都是本作的过人之处，战斗系统基本沿用前作，但也有很多地方进行了改良，游戏难度颇具挑战性。剧情在前作的基础上进一步拓展，主人公的行动和台词完全由玩家来决定，使得进行游戏过程中更有代入感，但也因此导致某些情景表现得很不协调。

战斗系统在沿用前作风格的基础上进行了很大的改善，还加入了爽快感十足的骸壳系统。收集要素丰富，历代的游玩要素也很充足。剧情紧接前作，可参战角色增加到 9 人，而且都很有亮点，在游戏后期高潮不断。路德加恐怕是《传说》史上惟一一个能够选择为了重要的人而抛弃世界的主角。

如果没有彻底玩过前作的主线和支线，估计很难彻底把握本作的人物关系。本作共有四个结局，是系列惟一一部有多结局的“妈妈船”作品。除主角外的两个新队友操作起来也别有一番快感。斗技场的历代角色乱入也算是对系列 FANS 的福利——能够看到等比例的克里斯和斯坦，感觉死都值了好吗！

刺客信条Ⅲ

黄金珍藏



多机种 X360/PS3

- Assassin' s Creed Ⅲ
- Ubisoft
- 动作
- 2012年10月30日
- 美版

总分 27

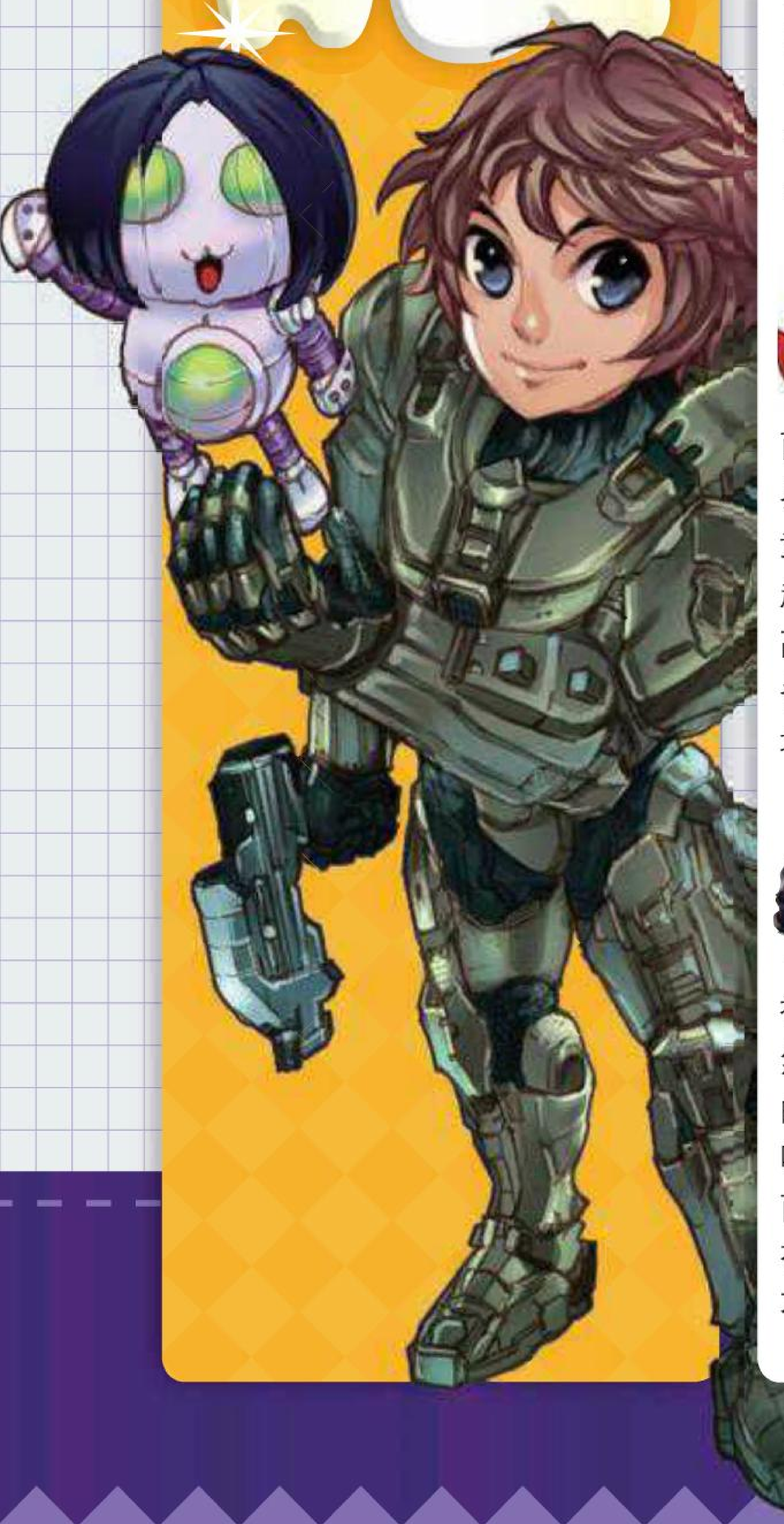
[游戏简介] 本作采用了育碧全新的 AnvilNext 引擎开发，游戏容量扩展一倍以上，同屏 NPC 数量大增，新增了海战、狩猎、农场经营等大量内容。游戏古代部分主角康纳是美洲原住民与英国人的后代，但冲突的身分背景并没有阻碍他参与到为人民争取自由的革命中来。



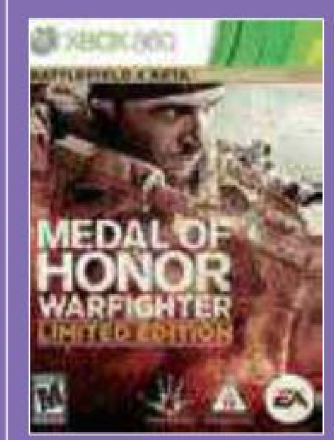
史上的著名人物和美国的开国元勋都有登场，康纳和他们的“亲密接触”不少。系统方面的改动还是挺大的，像战斗和攀爬基本都重做了，而例如刺客招募这样的分支也都有不同程度加强，但铠甲系统没有了。分支任务间相互影响加深，动态天气和海战部分很赞。多人模式一如既往地有趣。可惜小瑕疵断送了满分。

游戏完美还原了波士顿和纽约，还提供了一个辽阔、富有生机的荒野供玩家狩猎探索，分支任务都是精心制作，好多大场面分支都够得上主线级别。剧情方面，本作再现了不少像波士顿倾茶这样的美国革命期间著名历史事件。狼群模式的加入丰富了多人模式的玩法。但美中不足的是帧数不稳和各种小 BUG。

庞大，压倒性的庞大！这就是本作最大的价值所在，育碧建造了一个巨大而丰富的世界，无论是画面细节还是多如牛毛的分支任务，以及系列罕见的恢弘大场面，都时刻让人感觉值回票价。剧情与氛围的营造也令人满意。重大卖点之一的海战更是魄力十足。惟一遗憾的是 BUG 稍多，也许是规模太大难免顾此失彼。



荣誉勋章 战士

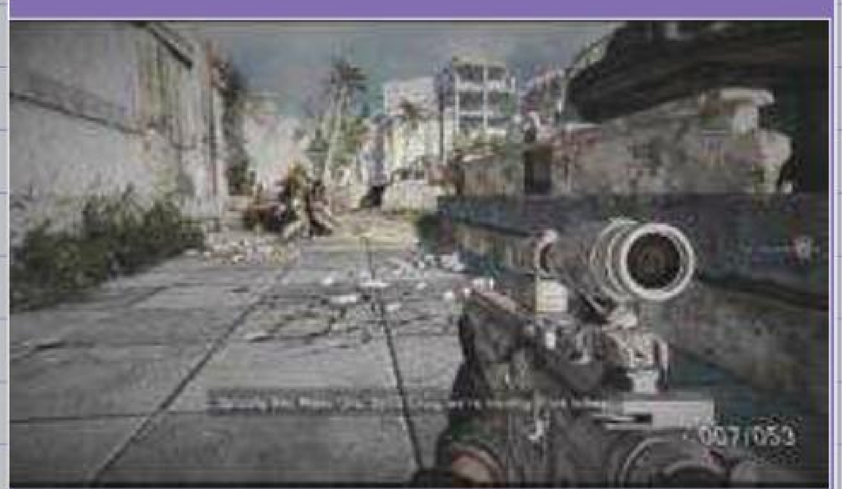


多机种 X360/PS3

■Medal Of Honor: Warfighter
■EA
■主视角射击
■2012年10月23日
■美版

总分 19

[游戏简介]《荣誉勋章 战士》是EA旗下的知名FPS游戏“《荣誉勋章》系列”的最新作，作为2010年《荣誉勋章》重启系列的续作，本作的剧情将延续前作的背景，一众前作的角色也将悉数登场。本作使用寒霜引擎2.0打造，游戏制作依旧由前作的制作组Danger Close担纲。

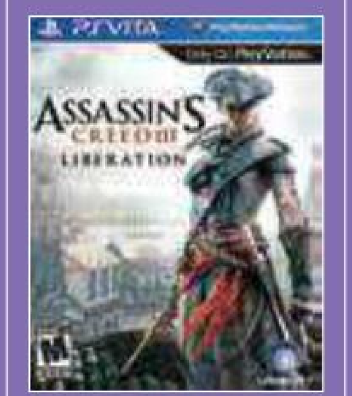


加入了颇为创新的驾驶关卡值得肯定，但这难以掩盖战役模式的枯燥无味，也许是过分强调真实性，能调动起玩家情绪的“大片级”镜头少之又少，剧情也比较平淡。多人模式地图的平衡性较差，被防守方压制在原地难以推进的情况比比皆是，地图设计重复感也较强，很难让人有持续游玩的动力。

强调真实性的狙击关卡配上极其苛刻的时间限制，在游戏初期就恶心了我一把，之后的驱车追逐最令我期待，却也最令我失望，我仿佛在开一台有着圆滑边框，却可以摧毁一切拦路杂物的坦克，碰到墙壁却不会卡住，撞上电线杆可以把其撞个粉碎。对真实尺度把握不严摧毁了本作的风格和游戏品质。

首先游戏在单机部分表现虽然不过不失，但仍有可圈可点之处。出色的画面、气氛以及音效都绝对及格。不过游戏赶工的痕迹实在过于严重，层出不穷的BUG足以令你远离这款游戏。而重要的网战部分让人觉得没什么乐趣可言，EA真要想把《荣誉勋章》的牌子重新做硬，还需要长时间的努力。

刺客信条Ⅲ 解放



PSV

■Assassins Creed III:Liberation
■Ubisoft
■动作
■2012年10月30日
■美版

总分 20

[游戏简介]虽同为Ubisoft发行，但游戏的制作是由旗下的Sofia小组负责，也许是为了赶进度，游戏的DEBUG并没有做好，尽管官方之后放出了升级补丁，但诸如存档损坏等较为致命的问题并没有得到改善。剧情基本与系列的正统续作没有联系，属于野史性质的作品。



除了音乐值得肯定外，本作的其他方面都有许多不尽如人意的地方，多不胜数的恶性BUG更是让人在游玩时苦不堪言。敌人的AI设定得过低也在一定程度上影响了游戏的耐玩度，玩家根本无需购买任何装备即可屠城。一些细节处理得莫名其妙，比如在海上贸易中只能通过点击来增加货物数量。

游戏的总体风格和三代很统一，攀爬和战斗系统也采用了三代调整之后的，玩起来手感还不错。伪装是本作的核心潜入系统，不过这并代表艾芙琳战斗不强悍，配合适当道具和武器可以让她所向披靡。但本作有一些BUG，其中应该属坏档BUG最为严重，已经超出了可以接受的范围。多人模式的玩法令人有些无语。

游戏里的一些设定比较奇葩，如贵妇身分时不小心掉到水里后无法爬上岸、读取存档时人物并不会在上一次自动存盘的地点而是在固定的几个地方出现、只有初始的服装才能显示特典附赠的道具等。至于存档无端损坏、装备离奇失踪且无法再次取得等BUG严重影响了游戏的体验并伤害了玩家的感情。

极限竞速 地平线



热血推荐

X360

■Forza Horizon
■Playground Games
■竞速
■2012年10月23日
■美版

总分 26

[游戏简介]虽然是《极限竞速》系列的新作，不过本作并非是核心向的拟真驾驶游戏，而是一款拥有开发式地图的沙箱式游戏，以地平线嘉年华为故事背景，还原了美国科罗拉多州的地貌风光，并且内置拍照功能，让玩家能够最大程度享受到自由驾驶的美妙乐趣。



本人一向对拟真类赛车不太有兴趣，但惟独对于本作颇为欣赏，因为终究是《极限竞速》系列作品，游戏的驾驶系统其实可以变得非常硬派，不过简单难度下对于普通玩家也非常友好，加上强调自由度的游戏方式和美轮美奂的场景，还有丰富的收集要素和技术奖励，可玩性有保证。

本作的游戏风格产生了巨大改变，玩法和多年前的《极品飞车9》比较相似，玩家需要在一个开放性的大地图上自由行驶，并触发各种赛事任务。当然，最吸引人的地方莫过于官方中文版，而低难度中经过简化的操作也让之前不习惯真实赛车手感的玩家可以放心尝试，配合友好的中文环境能轻松上手。

本作比起正统续作更加讲究的是开放性的内容，相比之下车子没有以前那么细腻，而且能选的车辆也要少一些(不排除日后DLC地狱的可能)。不过开放式的玩法却使得本作的游戏性大幅上升，让不喜欢单纯赛车的玩家也能找到乐趣所在。整个游戏过程让人极其享受，是目前最棒的开放性赛车游戏。

偶像大师 闪亮音乐祭



PSP

■アイドルマスター シャイニーフェスタ
■NBGI
■音乐
■2012年10月25日
■日版

总分 21

[游戏简介]《偶像大师2》的FAN DISC，去掉了养成部分，变成纯粹的音乐游戏，又具备一定的收集要素。游戏分为三个版本发售，每个版本收录4～5名不同的偶像，并各自有一集动画和一首原创歌曲。系列全作品中的偶像全部会以卡片形式参战，就连社交版都不例外。



比起数年前那个《偶像大师 Live for You!》，本作的可玩性高了不少。SOF模式具有一定难度，而且还有卡片收集要素。游戏玩法简单，只有左右两个键，但高难度同样很折磨人。不过利用游戏自带的道具，即使是音乐游戏新手也可以顺利收集到全要素。若是不分三个版本，得分还会更高。

由于所有MV都是播片，所以人物建模直逼高清版，一共40个MV都制作得很精美。不过由此带来的问题就是不再能随意搭配偶像们的服饰。游戏玩法在音乐游戏中算是比较简单的，加上又有道具辅助，还能通过挂机来刷钱和粉丝数，难度不高。附带的动画无疑也是亮点，其素质堪比TV版动画。

游戏分成三个版本发售，叫人又爱又恨。虽然类型变成了音乐游戏，但本作还是有不少收集要素，耐玩度有保证。对于系列FANS来说，新加入的曲目是亮点，原创的动画MV也诚意度满满，只是这样的内容所占比例还不够。另外，本作的难度设定有些奇怪，操作不是很容易适应。

跃出 动物之森

热血推荐



3DS

■とびだせ どうぶつの森
■Nintendo
■模拟经营
■2012年11月8日
■日版

总分 26

[游戏简介] 和前几作一样，游戏依然以清新可爱的风格征服广大玩家，玩家可以自由发挥想象力安排每天的生活或是和动物邻居们一起打发午后的休闲时光，强大的联机功可以邀请好友随时前来游玩。本作中玩家还需要履行作为一村之长的责任，打造自己家的同时也要建设好整个村子。



这是一款小动物版的《模拟人生》(笑)，游戏整体玩法相比前几作进化不大，但各种可玩要素大大丰富，玩家可以设计衣服、建设村庄、甚至还能出海游玩，各种对应真实时间的活动足够我们玩上一整年。本作最大支持四人通信联机，邀请好友来到自己的村子或者小岛上游玩也非常有意思！

从进入游戏的那一刻起就能感受到一如既往的高治愈度，动物们的表情更为丰富可爱，对话以汉字来表示，方便日语不太好的玩家理解。地图比起 NDS 版要大了不少，商店全部被集中到商店街中，更有城镇的感觉。每天抽出半小时玩一会儿，和村子一起成长的感觉相当温馨亲切。

作为老任原创的第一方大作，游戏的素质有目共睹，各种小小的细节构筑了一个活生生的村子。村民们有着自己的习惯和性格，玩家也可以按照自己的意愿发展村庄，你可以玩得很治愈很轻松、也可以玩得很紧张很 BT，自由度以及互动要素是本作的最大特色，尤其适合女性玩家 (笑)。

复仇者联盟 地球保卫战



X360

■Marvel Avengers: Battle For Earth
■Ubisoft
■动作
■2012年10月30日
■美版

总分 21

[游戏简介] 虽然挂着复仇者联盟的头衔，但可视为《体感超级英雄》的续作，同样是采用对战制，玩家根据屏幕上的提示来释放大招攻击敌人，时机成熟还可以发动连续追击和声控超杀。《体感超级英雄》是举手换装，而本作采用两人组队，通过切换不同的超级英雄来形成连携打击对手。



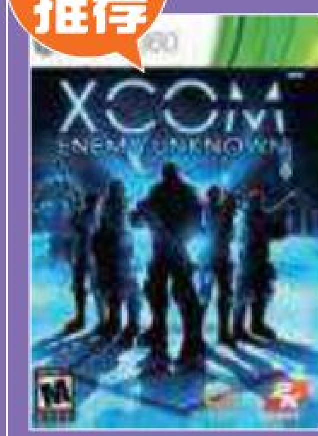
打起来和《体感超级英雄》差不多，但换成超级英雄们就是感觉不一般，那些夸张的招式都可以通过体感来实际使出。由于是标准的对战游戏，也没有装备、升级系统，能研究的东西只剩下连携。虽然游戏支持网络对战，而且也有服装之类的要素可以解锁，但基本上还是只推荐在聚会时同乐。

惊奇漫画爱好者向的游戏，游戏中的登场角色都有着极高的人气，而且还原度非常高，蓄满气后发动超必杀技时的演出令人热沸腾，需要跟着念招式的名字才能成功发动的设定也很有代入感。缺点是角色的动作太少而且战斗较为模式化，基本上就是有气放必杀技然后打必杀技连携或换人连携。

如果你喜欢超级英雄漫画，本作的登场角色数量和选角还是很令人满意的，不过角色每人只有三个必杀技让人用得有点不过瘾，超必杀技对于出招时喊出必杀名字的判定有点太过严苛，对战格斗的游戏形式玩多了也有点儿腻闷，单单作为一个游戏评价，只能说是不过不失，没亮点。

幽浮 未知敌人

热血推荐



多机种 X360/PS3

■XCOM:Enemy Unknown
■2K Games
■策略角色扮演
■2012年10月9日
■美版

总分 25

[游戏简介] 本作是经典即时战略游戏《幽浮》的续作，不过游戏形式改为了欧美游戏中极为罕见的策略角色扮演，玩家会充当 XCOM 部队的指挥官，远程遥控队员前往全球各处对抗入侵的外星人。游戏讲究育成要素，但难度颇高，队员随时可能会因为错误的部署而死亡。



第一次接触的感觉可谓是惊艳，自《辐射 钢铁兄弟会》以来，我几乎没有碰到过哪款美式游戏竟然是用“策略角色扮演”作为游戏类型的。游戏本身的难度比较高，并且不强调角色个性，玩家手下的士兵都是随机生成的，但死亡之后就无法复活，需要重练一个，所以布阵要非常谨慎。游戏后续推出的 DLC 很给力。

游戏的画面演出和氛围塑造都很成功，给人不错的恐惧感，就一款策略游戏来说，这一点是值得称赞的。但游戏的上手难度不算很友好，而且敌人强度的变化也非常剧烈，加上士兵死亡不能复活，战斗过程非常艰难。幸好有创意的掩体系统在熟悉运用后可以提高士兵的存活率。

刚接触觉得很新奇，作为不多见的美式策略游戏，游戏本身的元素很多，玩家除了在战场上指挥士兵作战，还需要管理基地，选择相应的研究来提高士兵的战斗力，并且配置他们的升级方向和武器配置。越到后期角色能力差别越大，玩起来很有意思，但能上场的士兵太少，战术太单调。

空手家

XBLA

■2012年11月7日
■800MSP
■Karateka ■动作
■Liquid Entertainment

推荐度 7.0 /10



改编自 1984 推出的经典游戏《空手家》，画面改为 3D，人物造型也变为了美式卡通风格，而游戏本身则仍然是一个简单而带有和风的故事，讲述了空手家一路战胜敌人，并前去拯救自己恋人的故事。游戏加入了能够击晕敌人的必杀技和帅气的击倒特写，不过玩久了还是有点单调。

黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯

PSN/XBLA

■2012年10月25日
■19.99美元/800MSP
■DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION ■动作角色扮演
■NBGI

推荐度 9.0 /10



DLC 在原作的基础上增加了 4 个全新区域，新增的探索要素极为丰富，想要收集全部要素得花费不少时间，而一如既往的高难度也让 FANS 再次体验到那种命悬一线的刺激。惟一遗憾的是完稿前 PS3 的港服还未公布 DLC 的下载，只能通过购买实体盘游玩，让之前购买港版的玩家十分尴尬。



《COD Online》战地探访记

——与伟大的制作者同行

对于家用机玩家来说，《COD》这品牌系列有着极为特殊的意义，它代表着主视角射击游戏在剧情表达和脚本演出上的巅峰水平，也代表着网战对抗方面的最高指标，甚至是全球性优秀娱乐产品的代名词。这一系列作品的主要产品由 Infinity Ward 和 Treyarch 交替开发，其中 Treyarch 目前最著名的作品是《COD 黑暗行动》，杂志上市时，其续作《COD 黑暗行动Ⅱ》也已经发售，而 Infinity Ward 的著名作品就是经典的“《COD 现代战争》系列”，作品那精彩的单机战役剧情和令人印象深刻的角色塑造至今仍然是业界的标杆，普莱斯、肥皂和幽灵等角色在玩家当中广为人知。那么，作为这个顶级品牌系列中的一员，《COD Online》又有着什么样的特点与吸引力，请看本次 UCG 编辑亲赴上海动视工作室带来的第一手报导。

文 稀饭　美编 心の永恒

什么是《COD Online》？

对于家用机领域的玩家们来说，《COD》这个品牌几乎无人不知无人不晓，但《COD Online》则是一个相对陌生的名称，它在“《COD》系列”当中处于什么样的位置，又有着什么样的特色？

《COD Online》由动视上海工作室与 Raven Software 共同开发，其制作团队达到了 130 人，其中也包括来自国内的游戏制作者。这支团队已经全面投入到《COD Online》的开发当中，而这款游戏的诞生，则可以追溯到 2010 年。促使《COD Online》这个创意产生的原因有两个，第一个自然是国内蓬勃发展的网络游戏市场，“《COD》系列”在全球都拥有巨大的玩家群体，哪怕是在我国也不例外，但因为种种原因，玩家们在享受这个杰作系列时会遭遇到非常多的麻烦，例如缺乏正规的官方服务器，而在联线外国服务器时不得不忍受因为网络条件限制而带来的高延迟，这一切都被动视看在眼里，而打造一款专门为中国地区而设的《COD》作品也变得极为顺理成章。

哪一个故事曾经最深深地打动过玩家们的心，哪一个角色曾经最有力地震撼过玩家们的灵魂？作为“《COD》系列”登上顶级娱乐品牌的标志，《COD 现代战争》和《COD 现代战争 2》在整个系列中有着重要的地位，而这两部作品与作品中的重要角色普莱斯、肥皂还有幽灵在国内玩家当中都有着非常高的人气，作为进军国内市场的题材，《现代战争》是一个非常好切入点，而且，在这个系列中，正好有着一个微妙的剧情空白有待填补，那就是第二个原因：《王鱼行动》(Operation Kingfish)

《王鱼行动》是一部由动视投资、玩家团队 We Can Pretend 打造的真人视频短片，首播于“《COD》系列”的专门展会 Call of Duty XP，其剧情描述了在《现代战争》和《现代战争 2》之间发生的故事，141 特战队联合三角洲部队发起了一次联合行动，追捕任务目标王鱼，最后，这个目标被确定为马卡洛夫。可惜，在行动中 141 特战队受到了伏击，肥皂被 RPG 爆炸波及，在脸上留下了疤痕，而普莱斯则为了掩护队友撤退而被留在后方，最终受伤被俘。这段视频衔接了系列第一作和第二作之间的剧情断层，解释了一些第二作中出现的变化，例如普莱斯为什么会被关进西伯利亚的古拉格劳改营。不过一个短短的视频并不能承载在《现代战争》到《现代战争 2》之间五年内发生的种种故事，而这个断层，正好留给了《COD Online》广阔的发挥空间。

于是，经过周密的计划，一款恐怕是史上剧情内涵最为丰富也最为曲折，甚至可以说是史诗般的竞技网游即将要诞生了。《COD Online》的游戏被分为了紧密相连的两部分，Raven 负责编写单机与合作的剧情，并制作相应的任务，而动视上海工作室则致力于开发多人联机模式，务求为玩家们带来如同单机版网战模式般的爽快体验。游戏以《现代战争 2》为基本架构，采用了众多系列作品的优秀资源，甚至使用了《COD 战火世界》和《COD 黑暗行动》的素材，取众家之长，可以想象，本作将会带给玩家们非同凡响的游戏体验。

《COD Online》体验实录

在本月6日上午10点，我们到达了位于上海的动视上海工作室所在地，工作室位于一栋阶梯型的建筑当中，其外形与构造非常符合上海建筑的时髦与前卫感觉。这里是《COD Online》的主要开发地点之一，这款作品将会由长期以来负责设计"《COD》系列"作品关卡的Raven Software联合动视上海一起制作，而在当天，双方都派出了相关的制作人，在动视上海的总部一楼大厅为媒体们解说这款作品的特色，并提供游戏的试玩。

本次试玩被分为两部分，在上午，我们首先体验到的，将会是由Raven Software负责的剧情任务部分。本作虽然在定位上是一款竞技网游，但是系列赖以成名的单机部分仍然作为品质的保证和特色标志而出现在本作当中，通过与网络模式的整合，带给玩家们不输于单机版的精彩战役体验。第一个被试玩的关卡是游戏的训练关，名为"新兵营"，其内容基于《现代战争》中的训练关卡扩展而成，先是经典的射击训练，然后是新增添的投掷手雷训练和移动训练，最后则是经典的计时训练关，玩家需要按照普莱斯的指令在几个木板搭建的房间中射击标靶和投掷闪光弹。至此，训练关部分完结，系列的良好手感和流畅性得到了很好的继承，曾经接触过这个系列的玩家可以轻松上手。

之后试玩的是本作的剧情任务，因为游戏机制的变化，本作的剧情自然不能再做成一个独立于网络外的战役模式，所以在保持了单机流程的演出要素、子弹时间和驾驶载具战斗等特色的同时，《COD Online》将剧情分拆为了一个个独立的剧情任务，这些任务既可以单人进行，也可以选择和战友合作，这一点令人想起了在《现代战争2》和《现代战争3》中大放异彩的特别行动模式。本关的名为"兄长"，其内容是玩家前往我方成员坠机点收集情报，行动分两路进行，一方负责地面推进，一方负责用直升机上的加特林机关炮进行火力支援。如果玩家是进行单人游戏，那会被默认分配到直升飞机上，而如果是双人合作，那两位玩家可以自行决定谁上直升飞机谁负责地面推进。本关的关卡结构使用了《现代战争2》的关卡素材，取自于美军与俄军在美国本土交战时的场景，玩家的行动起始于一片住房区域，歼灭路上出现的敌人就可以进入到有多家快餐店林立的停车场区域，如果说之前空间狭窄的住房区域还是下方挺进的玩家作为主力，这里就必须依靠操纵机关炮的玩家提供火力支援，因为敌人会派出多台运兵车载着大量的敌兵登场，但只要用机关炮集中射击很快就可以摧毁运兵车并杀死车载的敌人，从而减轻地面推进的玩家的压力。整个关卡的节奏很快，符合"《COD》系列"一贯的特色，关卡难度不高，不过似乎对玩家角色的血量进行了调整，只要遭受几次攻击就会进入玩家们所熟悉的晕血状态，此时必须找掩体躲好等待血量恢复，不然多中一两枪立刻会死亡，这一点比较接近单机版的老兵难度。


□《COD Online》萃取"《COD现代战争》系列"的精华部分，务求带给玩家们最具冲击力的游戏体验。

在下午，我们还有幸尝试了游戏的网战模式，这也是本作的核心内容。对于家用机领域的玩家来说，由《现代战争》所定下的网战基调早已成为了这个行业内的标杆式配置，许多游戏都争相模仿，但从没有哪一个能够真正地超越其地位。不过对于竞技网游领域来说，"《COD》系列"是个相对陌生的名词，虽然这个用户群体中的相当一部分人都听说过《COD》或者体验过游戏的战役部分，但是对于网战的乐趣和精彩之处却一无所知。这意味着《COD Online》肩负着将系列经典的网战模式推广到更广阔领域的重任，所以本作会重现系列网战中的各种经典要素，包括了枪械挂件、Perks、连杀奖励在内的大量设定。而且，考虑到这些设定对于刚刚接触系列的玩家来说有点过于复杂，本作还增设了战术背包的设定，每一套战术背包对应一种战斗风格，不但配有对应的主副武器，连Perk与连杀奖励也已全部配置为最适合该种风格的类型，玩家一上手就可以投身战斗，而无需花费大量的时间选择适合的武器和Perks。

网战体验中，笔者主要使用的是配置了霰弹枪和榴弹炮的战术背包，这套装备以中近距离作战为主，在一些小型的狭窄地图中表现优秀，而配备的榴弹炮则能够用于远距离轰炸藏身在建筑和高地的狙击手。值得一提的是，本作的榴弹参考了真实当中的武器设计，发射出的榴弹会有一个安全的触发距离，如果玩家发射的榴弹触碰到近距离的建筑或障碍物，则不会爆炸，避免玩家误伤自己。

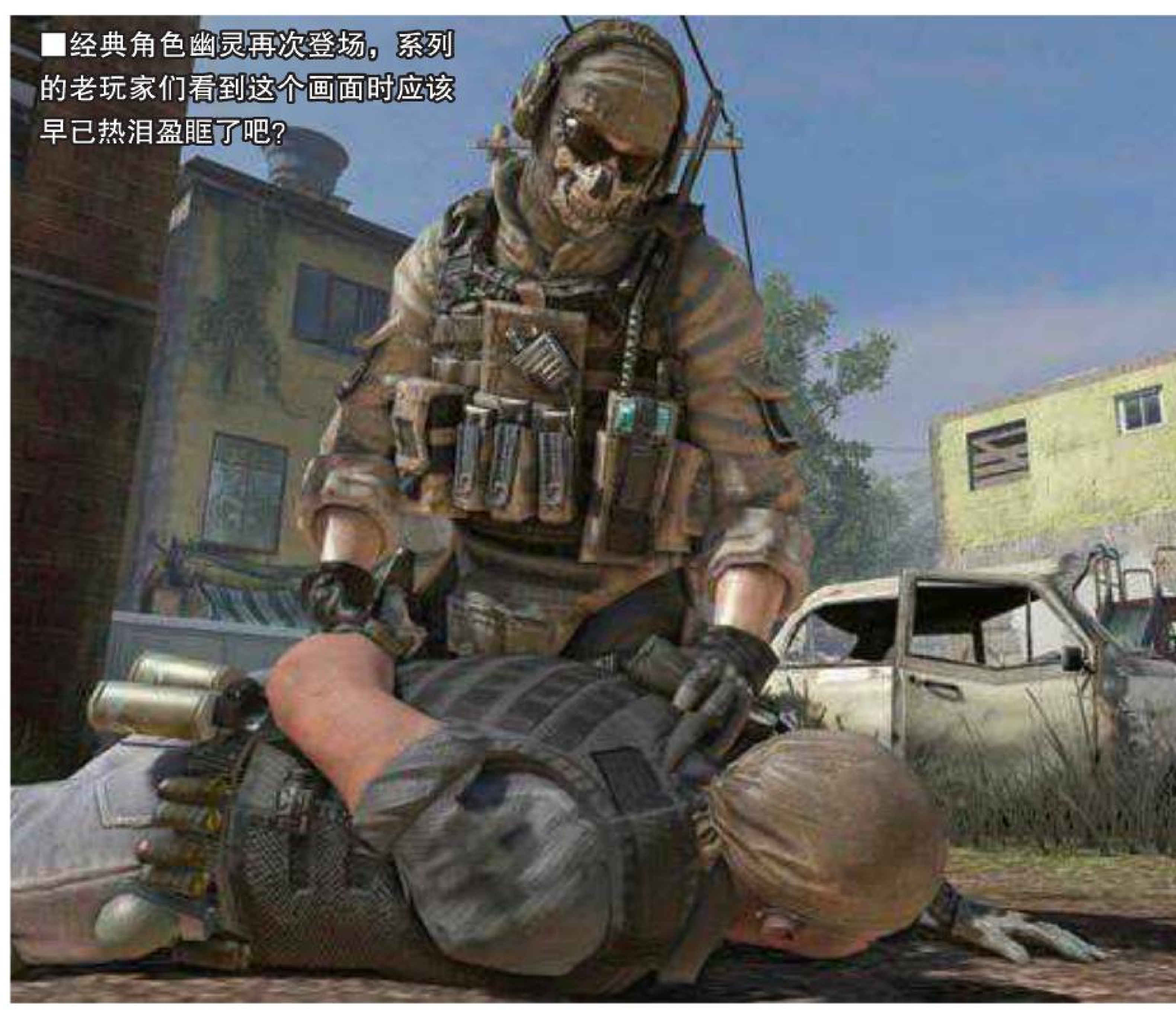
连续试过几张地图，可以感受到本作对于系列网战精髓的把握有多优秀，尤其是在贫民窟中尝试的据点模式，双方最后要争夺一个位于地图火力交叉区域的目标，先装上爆炸物并阻止对方引爆的一方就能够获得胜利。此时的战斗激烈程度到达了白热化阶段，而且双方队员都必须紧密合作，提供足够的火力掩护来让队友安全地到达目标处安放炸药。地图的平衡性把握得相当不错，虽然地形错落有致，但双方的优势都是均等的，不存在一方能够完全压制另一方的情况。

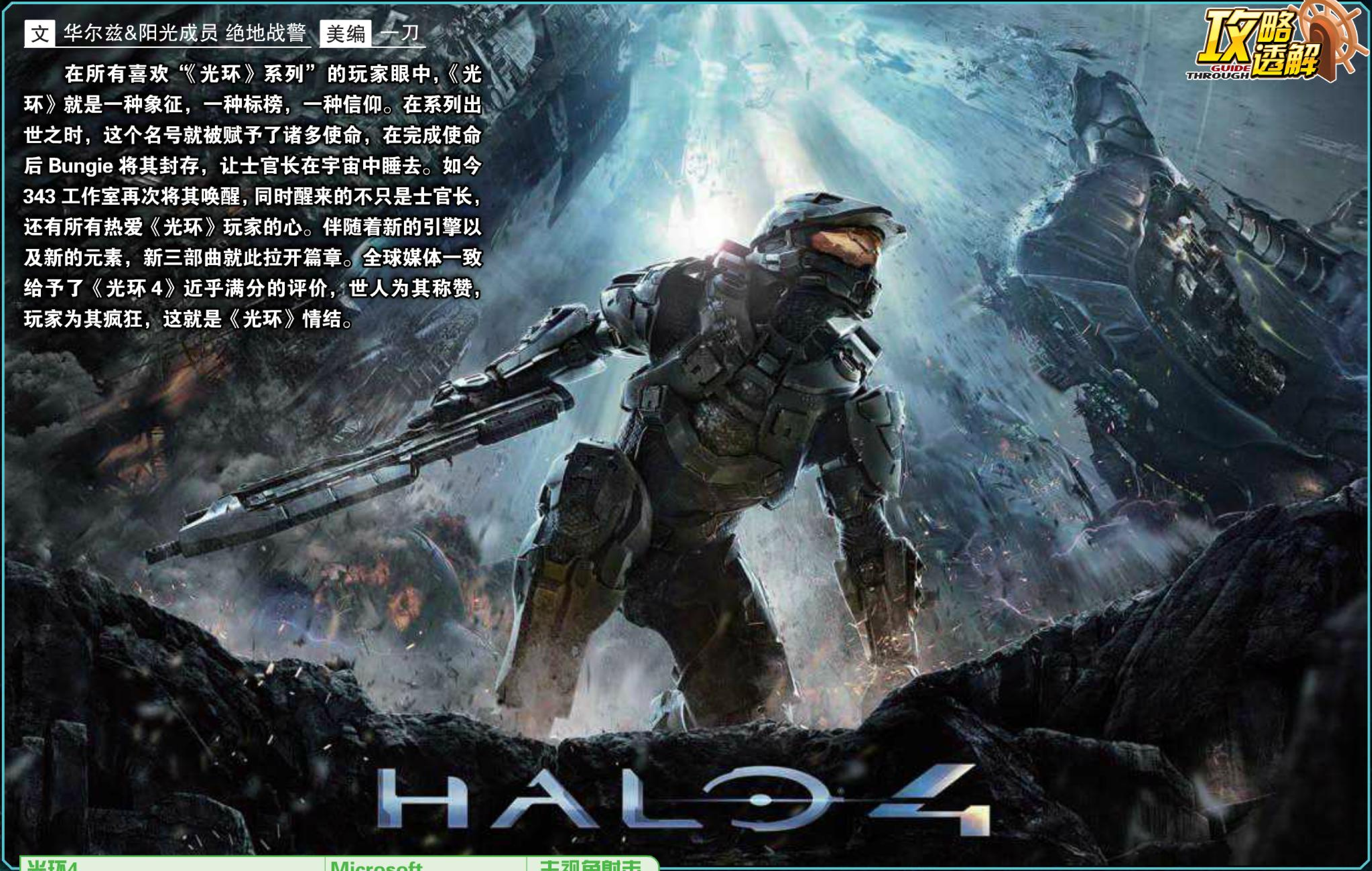
总结

因为《COD Online》的运营方是腾讯，所以这款作品受到了许多莫名的敌视和非议，这对于一款用心制作的游戏来说是不公平的。本作由动视与Raven全力打造，其品质与游戏理念都符合动视的高标准，作为本地运营方的腾讯则会提供最符合本地市场特色的建议，并不会直接插手游戏的开发，所以这是一款动视专门针对亚洲玩家而开发的《COD》。它拥有系列一贯紧张刺激的剧情任务和合作任务和容易上手但难以精通的快节奏网战风格，绝对能够让人沉迷并难以自拔。让我们一起来期待本作于明年启动的公测吧！



■动视上海的工作室外貌，左方的阶梯底端是休息室，中央部分是招待前台，而右方则是包含大厅和办公室在内的建筑主体。


■经典角色幽灵再次登场，系列的老玩家们看到这个画面时应该早已热泪盈眶了吧？



文 华尔兹&阳光成员 绝地战警 美编 一刀

在所有喜欢“《光环》系列”的玩家眼中，《光环》就是一种象征，一种标榜，一种信仰。在系列出世之时，这个名号就被赋予了诸多使命，在完成使命后 Bungie 将其封存，让士官长在宇宙中睡去。如今 343 工作室再次将其唤醒，同时醒来的不只是士官长，还有所有热爱《光环》玩家的心。伴随着新的引擎以及新的元素，新三部曲就此拉开篇章。全球媒体一致给予了《光环 4》近乎满分的评价，世人为其称赞，玩家为其疯狂，这就是《光环》情结。

X360	光环4	Microsoft	主视角射击
	HALO 4		美版
	2012年11月6日	多人在线	59.99美元
	对应Xbox Smart Glass		对应玩家年龄：17岁以上

Wake up, Chief. I need you!

战役模式操作简介

基本操作

首先玩家需要熟悉“《光环》系列”的操作，虽然使用默认设置是公认的最棒的操作方式，但对于不少玩惯了如今主流 FPS 游戏的玩家来说，这个操作依然稍显不适应。没关系，游戏为大家准备了大家熟悉的 FPS 操作方式，名为鱼条（据说鱼条就是炸鱼，而英语中鳕鱼的单词正是 COD，所以……），将操作改成这种后游戏的操作便和《COD》、《战地》这些游戏没什么区别了。



战斗贴士

■“《光环》系列”相比其他第一人称射击游戏节奏更加快速，同时更讲究战斗的合理性，什么敌人针对什么武器，使用什么战术是玩家在战斗中优先考虑的，尤其是高难度下，如果不注意合理的打法，很难突破敌人的重重包围。游戏中可以使用的武器众多，但子弹数量都相对偏少，玩家经常会出现子弹缺少的情况，这是游戏鼓励玩家多移动在场地中寻找武器，而不是始终缩在一个地方的龟缩流打法。玩家在通关过程中，很少有一把武器从头用到尾的情况，场地中武器分配比较合理，不少有针对性的武器在场地中或者敌人身上都能找到，这也是游戏设计考究之处。



■游戏比起龟缩在掩体后面，更加考验的是合理的走位，精英或是骑士这样的敌人都有护甲在身，玩家需要不断对其猛攻，而不是通过慢慢耗就能把对方一枪一枪磨死的，同时如果一直躲在一处会经常发生子弹缺失的情况。玩家平时应该多留意场地的环境，了解每个掩体的所在处，在迫不得已的情况下再利用附近的掩体进行掩护，平时要以主动进攻为主。

■游戏中士官长的护甲槽在受到损伤后开始削减，护甲没有后则会进入正面挨打状态，此状态下并不会马上死亡，而是仍有一定时间可以用来喘息，所以玩家在看到护甲消失后不要急着先缩，剩下的体力仍然能顶一段时间，以免延误战机。

■玩家在躲到掩体后时记得多使用蹲下，另外有时候跳跃也能起到不错的回避效果，尤其是敌人使用手雷或者速度较慢的爆炸武器向你发射时，用一个跳跃便可化解。当然胡乱跳只会让你成为一个暴露在更多敌人面前的活靶子。千万不要忽略了 UNSC 手枪的威力，即使传奇难度下，在将精英破甲后用它来点精英的头都是一枪一个。玩家对付精英速杀的办法就是蓄力电浆后换手枪直接点头打死。此外用针刺全部发射出去，以及近身用散弹枪都是速杀骑士的好办法。

■玩家在对付精英、骑士这样的敌人时，经常出现一把武器刚把其破甲，然后一梭子弹刚好打完进入上弹时间，结果对方逃跑护甲恢复的状况。为了避免这种情况的发生，建议玩家在上弹前直接换另外一把副武器完成连续进攻即可。比如玩家用蓄力电浆破掉精英的甲后，马上换成暴风突击步枪猛射精英的头即可将其秒杀。此外在不少情况下直接打完子弹上去用近战将它们解决也是不错的办法。



©2012 Microsoft Inc

护甲能力介绍

护甲可以让游戏的玩法更加丰富化，能为战斗起到不少实质性的辅助作用。在战役流程中不少护甲获得的地点以及方式是固定的，到了后期才会比较自由的选择。护甲在使用过后拥有冷却时间，玩家在使用时不宜过于频繁。

行动隐身衣

隐身发动后可以暂时让敌人看不见你的行动，可以用来狙击远处的敌人，或者可以在敌人没发现你的情况下偷袭他们。这个能力的隐形效果并不完美，玩家移动时是非常危险的，如果在奔跑时敌人将更加容易发现你。

实光护盾

护盾可以将敌人的武器弹开，不过在使用时玩家的行动会变慢，不能攻击，且只能防御正面敌人的进攻。护盾在受到一定打击后会被破坏掉，护盾多在玩家寻找掩体时起到一个缓冲的作用，平时也可以根据敌人的攻击频率适时的拿出来调整节奏，比如开几枪后拿出护盾防御一下再使用枪继续扫。

普罗米修斯视力

使用这个能力可以看到全方位范围内的敌人，所有敌人的位置一清二楚，在部分场景中看不到远处的敌人或者场景雾气重的情况下特别好用。当然这个护甲能力局限性比较强，大多数场地比较鸡肋。



全像术

玩家使用全像术后会释放一个与士官长动作以及外形一样的幻影出去，全



像术主要用来当做诱饵，转移敌人的注意力后，玩家可以选择在敌人的后面袭击他们。

自动哨兵

自动哨兵是笔者认为战役模式中最为好用的护甲能力之一，释放后会自动帮助玩家对敌人进行攻击，虽然其小光束并不会对敌人造成太大的伤害，但却能起到很好的牵制作用。在好多爬虫向玩家袭来的防守阶段，释放哨兵能起到非常关键的作用。注意在释放哨兵的时候会有硬质时间，其次哨兵同样会被敌人破坏掉，再有就是释放的位置十分重要，哨兵是不会移动的，玩家需要将其释放在能攻击到敌人的地方。

喷射推进器

飞行背包在使用后可以向上飞行一段时间，可以当做一个大跳跃来使用，用来躲避敌人的手雷以及地面爆炸武器时比较好用，部分场景在飞起后更容易狙击到远处的敌人，当然在使用背包时要注意两点，首先胡乱飞会被当成活靶子，其次，如果飞太高落下后同样会对士官长造成损伤，玩家需要在高处落下时使用飞行背包以此来作为缓冲。

水平推进器

在使用后玩家可以横向瞬间移动一定空间，这个在第7管对付行动缓慢的猎人时非常好用。在战斗时玩家可以在掩体之间通过瞬移来走位。在低难度下，玩家还可以用它来实现快速移动躲避。



实用技术 攻略透解

战役主线流程攻略

刚开始主线流程时，玩家便可选择最高的传奇难度，对于系列老手来说，即便直接上传奇难度单人通关也不是什么难事，但对于新手玩家来说，即便对自己FPS水平有足够信心，但仍然推荐以普通或者英雄难度先将游戏通一遍，了解本作独特的系统后再进行挑战也不迟。本篇中骷髅头都是已经解锁过的，玩家可以根据自己的喜好来选择合适的骷髅效果。

MISSION 1 黎明

集结点A

士官长被唤醒后先抬头向上看，按住X启动紧急释放器。开始左边有把手枪可以捡起来先用。

关卡成就获得醒目

挖掘过去 20点

成就条件 在任务1中找到并存取士官长的记录。

取得方法 士官长苏醒后，一开始沿着左边走会找到一个可以下去的楼梯，下去后走到里面，找到装置存取士官长的记录，之后便可解锁成就。



出门向右行，来到电梯处将门打开后会有一段攀爬过程，注意运用左摇杆，而面对落下来的杂物要及时向左右躲避，只要推摇杆即可。攀爬的路上会遇到三次杂物，每次士官长都



会有一个扭头预判的动作作为提示。来到最上方后会遇到一个精英，按下近战攻击键即可将他扔下去。

来到操作室内，正在背对着你操控的敌人（传奇难度下会是一个精英）可以从背后偷袭一击必杀。第一场战斗难度不高，除了传奇难度下的精英外其他都是小野猪兽，全灭敌人后解除防爆护盾。不到一会儿会有敌人从左右两旁涌入，传奇难度下这里应该感觉到难度了，建议躲在场地内补充子弹的地方慢慢伏击，这里有很多手雷，在敌人从船上下来时就扔手雷过去，优先消灭野猪兽，再单独对付精英，从野猪兽身上掉的电浆枪蓄力后可以秒破掉精英的护盾装甲，之后用手枪对着其头部点一枪即可杀死，这是《光环》系列"杀精英最为基本也是最为常用的方法。左边的敌人不会贸然攻过来，可以在补充武器处先回复体力后再慢慢清除。

集结点B

过电梯后的战斗主要利用拐角的掩体即可，敌人多以精英和手持手雷的野猪兽为主。这里还会遇到持盾的星盟，它们盾牌上是有缺口的，瞄准那里攻击便可将其打成硬质状态，之后对着本体攻击即可消灭。这里仍然建议先消灭其他杂兵，最后留下精英取得电浆枪后蓄力一击破掉其防御后再换手枪将其点死。

在环形场地应该是本关的难点之一，玩家可利用在内部无法打到外部的地形来与敌人迂回。在入口附近有子弹补充，敌人身上有不少手雷可以捡，用来对付成群的杂兵正合适，小手枪来打持盾敌人的缺口处，剩下的精英则是老



办法电浆破甲，之后手枪点头。

出去后在地上能拿到一把狙击，先解决几个对面的狙击手，然后从左边一点一点突进，落单的盾牌可以用近战杀死，在即将冲上坡进入操作室拉开关前左边是有弹药拿的。之后拉掉机关后以最快的速度往对面跑，等提示一出现直接推掉机关后便可保证通过这里，其他敌人可以都别管。剧情过后回到舱内一路跑，沿路的敌人都可以无视，紧接着第一关结束。

MISSION 2 雷奎星

集结点A

士官长被砸晕来到雷奎星后准备先离开这里，同时CORTANA受到了损伤需要修复。先在路上拾起子弹，



之后进入一艘巨大的损坏的船舱内，从里面右边的一个缺口来到下一个场景，前行不久士官长便可找到一辆疣猪号。

关卡成就获得醒目

午夜起飞 20点

成就条件 在任务2中于午夜驾驶疣猪号高高跃起。

取得方法 首先这个午夜指的是PM12点，玩家要拿这个成就首先要保证这一时段。如果玩家想要在线

TIPS 游戏中有诸多载具，有一些载具乘坐在不同位置效果是不同的，比如有疣猪号的三个登上位置作用就完全不同，在多人时很考验玩家的分工合作。

拿到这个成就就必须等时间到了晚上12点才行，如果线下拿的话比较简单，直接将主机系统时间改成11点55(这样比较保险),之后选择第2关，驾驶疣猪号前行不久就能找到一个斜坡，开上去便可使疣猪号高高跃起，伴随时间一起拿到这个成就。



前往战斗地点时建议将车停到适当位置后直接用车后面的炮台把敌人全部扫死。这里可以从敌人身上捡到燃料炮，威力和范围都值得一用。

在面对敌人炮台和两个防御屏障的地方，建议先从左边走，消灭两个可能从后面包抄的敌人后在地上可以找到一艘妖姬号，乘着它边移动边射击可以将这里攻略。下一个场景建议以右边突进，如果手里有大范围的燃料炮要简单不少。

在上去的途中有多个敌人，可以先扔手雷，接着后退下去回避利用高低差的方法掩护来先清掉杂兵，最后的精英以用电浆枪蓄力后破甲再用暴风步枪打头的方法干掉。玩家在这里可以获得隐身护甲能力。

集结点B

来到室内场景，开启制图机后发现被干扰了，需要重新启动。前往另外几个核心处，先开启光桥，之后每开启完核心都会有大量敌人进攻，建议以电浆枪和风暴的配合来战斗，场景内弹药补充的地方足够多，不用担心弹药问题，高难度下可以去找一把狙击枪，减轻不少压力。第二次启动核心后建议捡一把星盟卡宾来用，可有效对付盾牌兵，用来打破甲后的精英也是打头一枪一个。之后再次启动绘图后即可。

下一个目标是寻找无尽号，先在台子上可以更换盾牌护甲功能，在下去的过程中建议先丢手雷，飞船上的炮台敌人不要放过。战场左边能找到攻击步枪，十分好用，玩家可以用它来一点一点向前突破。在中期左边可以拿到炮，用它来对付成群的敌人，在敌人还没从飞船上下来前便可一炮打过去将他们全灭，子弹较少，用完记得回去继续玩攻击步枪，如果子弹不幸用完了后面还有卡宾用，都是适合远程杀伤的好武器。

中站大门

一开始就可以抢一架幽灵号来开，之后一定要先将左右两边的敌人清掉，由于这两边都有炮台用，过程比较简单。注意炮台是可以按下RS(右摇杆)卸下的，虽然会有子弹数量限制，但可以边移动边射击，建议拿着用。如此以来进入室内后的上层敌人便不难收拾掉，之后走左边的路线会简单一点。路上能捡到光束步枪最好带着，对精英也是两枪就死。

上去后发现星盟和圣堂防卫者双方正在交火，干掉两个精英后玩家需要对付两个猎人，猎人是游戏中数一数二耐打的敌人，好在对方行动缓慢，并且正在与圣堂防卫者交手，被吸引了注意力。在下方中央弹药补充的地方可以换一把燃料炮，用它对着猎人猛轰即可速杀。

干掉本关的两个猎人后，下一个房间内，操作台的下方后面可以找到游戏中第一个终端机进行下载(终端机1)。成功操作后本关结束。



MISSION 3 先行者

集结点A

开始寻找丢失的传送系统，在一开始可以在场地左右找到新的护甲功能哨兵，这是在战役模式中非常适合新手的一种护甲能力，建议优先使用。

关卡成就获得醒目

这是我的步枪，我专用的枪 20点

成就条件 在英雄难度以上的任务3中从头到尾都带着一把UNSC武器。

取得方法 本关初始手持的两把武器都是UNSC的，也就是说玩家在这章中全程只能换一把枪过关才能拿到这个成就。两把枪里面手枪相对性能好一些，建议保留，不过后面也拿不到子弹就是了。记住主武器随便换，副武器手枪一支留着即可。整个第3关都要带着这把手枪，不然无法获得成就，如果玩家过程中不小心换了武器就选从检查点重来即可。推荐多人合作。

士官长来到星球的核心处没找到无尽号，得知需要先关闭光束的干扰。

来到第一个星球上玩家将遇到狼形敌人——爬虫，对方头部是最大弱点，对着其头部点射可以将它们秒杀，用手枪开镜后点射死它们即可。攻击其他部位可使它们暂停行动，用手枪配合哨兵对付不成问题。下一场景将遇到普罗米修斯的另外一种敌人——骑士，这也是本作中比较难缠的敌人，玩家需要日后多次与这种敌人打交道。骑士的特点是它们放出的小型飞行器，如果不将飞行器消灭的话它们不但会为骑士生成屏障，还会帮它们不断补充体力，所以面对骑士时一定要优先观察是否附近有飞行器，如果有的话先打掉飞行器，再用猛攻型武器破掉骑士的甲后将其扫死，骑士在情况不妙时还会使用瞬移，最好在其瞬移前将其杀死。用手枪点掉干扰的爬虫后消灭小飞行器便可单独对付骑士，地上有把压制实光枪，近距离火力很猛，连续攻击普罗米修斯正合适。

集结点B

下一个环形场地中可以利用左右两边上坡后的弹药补充处慢慢与敌人周旋，光线步枪用来点敌人头部效果非常不错。完成圆形场地战斗后，往塔标那看，塔标的下面可以找到第2个终端机下载(终端机2)。



来到室内场景攻击核心的过程中，用爬虫敌人身上掉下来的闪雷手枪可以点他们的头，面对骑士还是先消灭飞行器再打本体，每干掉一个骑士和一批敌人后都会有检查点，而每个核心部位所在的房间内都可以找到武器补充，所以这里大可以稳扎稳打，慢慢将敌人一批一批消灭。切忌光顾着破坏核心，这样到后面骑士越来越多就很难打了。上去之后便可关闭第一个光束，从洞口进入另外一个空间。

集结点C
敌人的敌人

来到这里后先在出去前门口处换一把光线枪，出来后发现星盟与普罗米修斯双方正在交火，建议玩家以先消灭骑士为主，精英身上掉下来的暴风枪对付骑士效果还不错。放出哨兵后可以迅速破掉精英的护甲。接着从山坡上去。



从山坡上去的途中会遇到大量骑士以及它们的哨兵，精英尸体处可找到用来点射的狙击枪，威力一般，往前走一段可以找到一把光线枪，用它配合哨兵来点掉飞行器以及远处的激光装置即可。

下一个场景可以在场地中找到一艘幽灵号，用它来通过即可。在下一个场景会有一个精英试图乘上妖姬号，一定要在其乘上前将它干掉，不然后面会很麻烦。干掉精英后乘上面前这架妖姬号与天上的另外两辆敌人的妖姬号战斗，如果不先将它们消灭的话英雄难度以上会比较难搞。注意妖姬号是不断向前移动的，非常难控制，玩家如果飞太低很容易被乱枪打死，建议直接按LT往高飞，在下面敌人打不到的高处与另外两架敌机周旋，将他们干掉后再下来慢慢解决下面的敌人。全部核心破坏后可以直接乘坐妖姬号来到上面关闭第二个光束列阵。

集结点D
希望的临近

干掉敌人后走左边的通道，这里同样有混战，先用精英的暴风枪来打掉普罗米修斯的飞行器，之后捡起他们身上掉下的压制实光步枪即可将他们秒掉。这里还能从骑士拿到一把强力的狙击武器——二元步枪，用它打飞行器一枪一个，用来打骑士头两枪一个，只是子弹数量相对较少。

连接两个柱子与无尽号联络，结果却引来了先行者首领的出现。

下一站必死无疑

剧情过后是单纯的脱出关卡，先选择乘坐一架幽灵号，注意按LT加速，过程中没什么难度，高坡跃起处不要加速过猛，容易翻车。脱出完成后本关也随之结束。

士官长成功逃出了雷奎星。

MISSION 4 无尽号

集结点A

来到无尽号的坠毁地点后士官长需要找到UNSC的幸存者。先在地上捡起敌我识别标记，这里大多以爬虫敌人为主，不难对付。前行不久会取得普罗米修斯视力护盾能力。这个能力主要是用来窥视隐藏中的敌人，只有特定场景中才有一定作用。清完下面的敌人后建议直接在地上找到一个自动哨兵将这个普罗米修斯视力护盾换掉。继续前进干掉几个骑士后在下一个场景可以找到另外一个敌我识别标记。紧接着来到上层后则可以找到第3个敌我识别标记。这样便会找到无尽号。

TIPS 战斗场景中不少罐装物品其实是类似油桶一般的存在，在引爆后可以对敌人造成重创，这一点建议大家多加利用。

集结点B
重新会和

进入无尽号的剧情结束后便可以在身后找到第三部终端机进行下载（终端机3）。

与队员一起行动的过程中没什么难度，不过关系到一个成就的内容，详见下文。如果不拿这个成就的话可以利用队友的火力慢慢与敌人周旋，来到最后的防守地点，将CORTANA放入装置后，利用附近的炮台防守一段时间便可以去取回了。



关卡成就获得醒目

末日伙伴 20点

成就条件 在英雄难度以上的任务4中所有陆战队员存活。

取得方法 从这个集结点与几个士兵一起行动开始关系到这个成就的获得。玩家在过程中需要保护所有士兵不死，这就要求玩家必须冲在前面打，速度慢的话这些士兵很容易就挂掉了。整个过程一直到用炮台掩护完成，去取回CORTANA为止，过程中一个士兵都不能死。成就要求必须在英雄难度下完成，关键是这部分即使队友死了也不会有提示，比较麻烦，玩家在推进的过程中需要随时确定身后队友的人数。开始有两个人，推进到大场地时会增加到一共6个队员需要保护，而大场地那里的战斗也是最难的，建议先一点一点清敌，别忙着突进。后期队员会发疯一样往前冲，一定要保证队员不死，迅速清场，这里有多个敌人炮台和小飞行器需要优先解决，推荐换一把神射手步枪来用。熬过这一段以后就简单了，最后炮台防御部分建议原地使用炮台即可，随时看看身后的队友有没有倒下的，完成后直接去拿CORTANA，如果没死



士兵便可直接跳成就。这一过程有几个检查点，如果掩护的队员不小心死了就选择从检查点开始重来，当然最简单的办法还是推荐多人合作来完成，4个人迅速清场可保队员不死。如果玩家没拿到成就可以重新选择在这关的第2个集结点获得。

下一场景算是个难点，敌人比较多，先用远程武器将杂七杂八的敌人狙死，注意右边上方有一个狙击兵需要优先干掉。之后再对付场地内的盾牌兵和骑士。之前敌人的狙击兵所在处用来突击敌人效果不错。后期敌人的战舰会派出一波新杂兵，比较难缠，玩家要优先将战舰上的炮台兵干掉将飞船赶走才能继续战斗。场地内补充子弹的地方比较少，大多还是从敌人身上捡，这点还需要小心。完成战斗后得知有人侵略无尽号，乘坐飞船离开即可。

集结点C
枪炮大展

一下战场就去右边找到天蝎号坦克进行战斗，坦克的防御力足够坚硬，炮的破坏力也很高。一路杀过去不会有什么难度。当然最高难度下如果贸然前进的话坦克也挨不了几下炮击。建议玩家慢慢向前推进，不要往前猛冲，在很远的地方就能用炮把敌人的哨兵台轰掉，后期有几个敌人的亡魂号要优先干掉，这种敌人火力很猛，



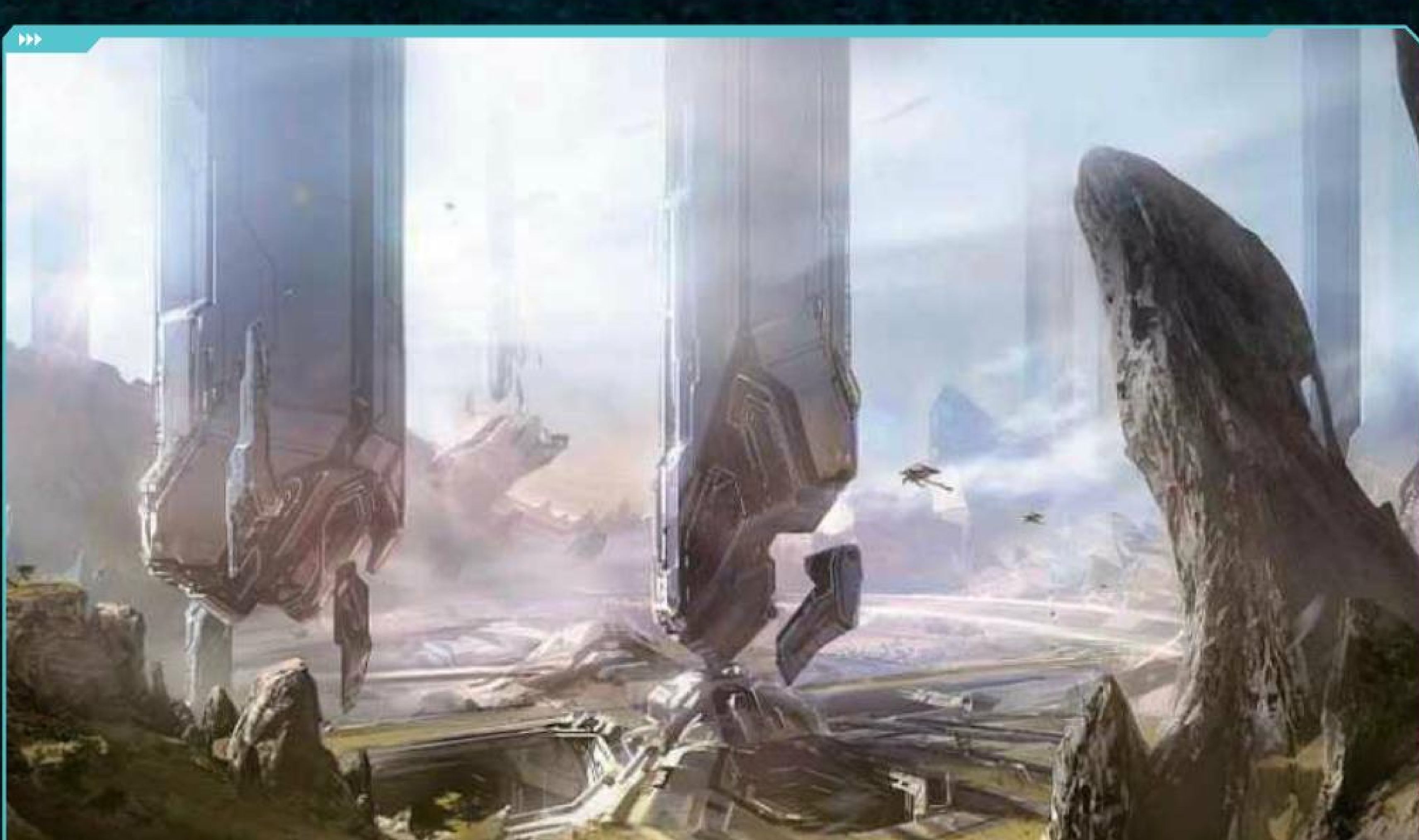
连续挨打坦克就爆了，以边移动边打击为主。

进入升降台上去后敌人很多，建议让坦克横向移动用炮解决，上面有个猎人在等着大家。完成后下坦克按下开关乘坐螳螂号发动进攻。

闪亮的护甲

螳螂号要比想象中经打，一路上利用LT和RT两种武器配合边移动边缓慢突进便可无忧患。来到最后阶段的摧毁部分可以躲在远处直接用导弹解决。防守场景注意天上飞的几架妖姬号，用LT的炮可以事半功倍。这场战斗敌人比较多，需要小心，即便螳螂号足够坚固，有时候还是需要利用山坡作为掩护。最后从螳螂号上下来，启动MAC网络这样所有炮台便可将先行者赶跑。





MISSION 5 归复者

集结点A
大小很重要

在长矛象号中先上去与GYPSY对话，之后取得喷射推进器。长矛象号前进后，我们这次的目标是摧毁敌人的炮塔。长矛象号左右两边的炮台是用来攻击的首选。到右边出现敌人时，先用右边的炮来清楚部分敌人后便可下去拿目标瞄准器了。

这里敌人比较多，建议抢一辆幽灵号来战斗，不出一会儿会有敌人的飞船将幽灵号送到地面，玩家可以在那守株待兔，直接抢一辆来用。注意敌人亡魂号的大炮，对着士官长发射是一击必杀的。取得目标瞄准器后，按方向键↑取出后，对着上方敌人的大型炮塔按住RT使用即可将其摧毁。

继续进入长毛象号穿过河流，之后需要破坏敌人3个目标。这里建议还是抢一架幽灵号比较简单。注意在圆形屏障内的目标必须进入后才能破坏，玩家也可以用这个外界无法攻击进来的屏障内部暂时喘息一下。这里如果可以的话最好能强一艘亡魂号来开，和解锁成就有关，同时也拥有足够厚的装甲，对后面的战斗有帮助。



关卡成就获得醒目

追击战斗 20点

成就条件 在英雄难度以上的任务5中，劫持一辆亡魂号，并用其来摧毁至少4辆敌方的亡魂号。

取得方法 虽然前面也会看到一辆亡魂号，但那里没有其他亡魂号可以摧毁，过河阶段无法通过，所以成就最好从这个地方开始解。劫持敌人亡魂号有一定技巧性，首先把亡魂号上操作炮台的敌人打下去，之后玩家需要一把电浆手枪，用它按住RT蓄力后打亡魂号可以一击将其定住，然后跳到上面往机枪台后面的部位走，在那里选择使用炮台，这样便可以把里面的敌人“逼”出来。注意动作要快，跳上去前再来一枪比较保险，抢劫位置一定要准，不然会变成“强制登上亡魂号”，比较麻烦。将里面“逼”出来的敌人扫死后下去从侧面或者后面便可以选择操作亡魂号了。操作时的部分注意多横向移动来躲避敌人炮击，两炮就能干掉一架敌人的亡魂号。不过这个场地最多能拿到一架干掉3架，后面由于有河流，士官长无法驾驶其通过，只能舍弃。从Librarian那里出来以后还有一次在战场上抢亡魂号的机会，成功夺取后之前击毁的数量是累计的，如此一来只要再击毁一艘即可。注意这场战斗如果没有电浆手枪的话比较麻烦，好在从敌人的幽灵号上可以打出来。

前行不久遇到敌人的乘具军队，利用亡魂号可以把它们轻松消灭掉，如果之前没劫持亡魂号也不要紧，这里有一辆犹猪号。接着玩家需要徒步进入敌人的飞船内将其摧毁。

集结点B

继续乘坐长矛象号来到另一地点，这里类似狙击关卡，首先建议玩家先去长毛象号上取得狙击枪，打后面的敌人都是一枪一个，负武器可以换卡宾用，射程不错。玩家在这里一定要注意优先干掉远处的几个狙击手，由于分布是固定的，玩家多尝试以及通



TIPS 多人战斗仍然是降低游戏难度最好的办法之一，多人游戏时玩家不小心挂了也不用从检查点开始，只要附近有队友在便可在队友附近复活，不过要注意队友附近不能有其他敌人在，必须远离战场才能使牺牲后的玩家再临战场。

过弹道便可判断他们的位置。其眼部的光束也较为醒目。

拐角处的检查点在对面可以让卡宾枪的子弹得到补充，这里对面敌人比较多，过多的探头会导致被射死。

下一个场景可以躲在盾牌后面将楼上的敌人全部狙死，注意会有小野猪兽拿着暴雷从正面跑过来，离他门远远的狙死即可。进入内部前的场景战斗难度不高，但是没有检查点，路程较长，玩家必须一气呵成。仍然推荐以稳扎稳打为主。

进入内部后将 CORTANA 放入，剧情之后回头往回走，在圣堂守护者的指引下找到 Librarian 发生剧情。接下来的战斗完成后，进入下一个房间右转可以找到终端机。（终端机 4））



出来以后的战斗建议使用坦克来对付敌人的多艘亡魂号以及幽灵号，注意这里亡魂号的炮，仍然以横向移动回避为主。上去破坏掉两个目标后即可继续前进。接着需要士官长下坦克徒步前进抵达重力井。

MISSION 6 封锁

集结点A

尽管无尽号决定离开，但是士官长仍然执意单独去阻止 Didact。好在 Lasky 为士官长准备了一架鹈鹕号，现在便是乘坐它出发的时刻。

再一次共赴战场

鹈鹕号按 RB 可以高飞，LB 则是下降。LT 为加速，按 Y 则可以切换炮台和激光两种武器，先去左边的基地，建议按 Y 切换成激光后两枪扫死这里盘旋的几架敌机后进入内部。



集结点B

先飞到左边，在运输平台移动的过程中记得拿狙击枪先把对面的敌人先狙死，然后走过去慢慢推进。一共要移动平台两次，过程都是要多用狙击先对付对面敌人，再过去慢慢清除敌兵，开启运输平台。完成后离开这里，继续乘坐鹈鹕号前往下一地点。

集结点C

飞往右边的敌人堡垒，里面的敌人以狼和骑士为主，稳扎稳打没什么难度，注意武器搭配，这里主要是以摧毁几个核心为主。这个场景地上有哨兵拿，建议换上，注意部分需要摧毁核心的地方如果有骑士的话需要优先将骑士干掉才能破坏。完成后离开前往下一个导航站。

集结点D

计划生变

这里突入的过程中会发生崩塌，在右边会有一个敌人的炮台，将炮台拆下来后对付之后的敌人要简单不少。接下来目标平台左边的平台上可以找到终端机下载（终端机 5），上去前需要先干掉一批持盾的星盟。这里除了终端机外，还能在旁边的武器放置处拿到加农炮，一会儿对付猎人有用。



前行不久会遇到两个猎人，这里是个难点，不过这是在没有拿焚烧加农炮的前提下，如果有焚烧加农在手对着猎人防御外的部位两炮就能轰死一个。如果子弹用完了就狂扔雷一样能过。没拿到焚烧加农炮这个地方在高难度下会非常难搞，切记拿对武器。

关卡成就获得醒目

探索地板 20点

成就条件 在关卡 6 中诱骗或是迫使猎人掉下悬崖摔死。

取得方法 首先需要习惯猎人的位置和动作，其次玩家需要引诱到位。除了猎人所在的圆形场地外，链接的光束桥梁也是个不错的让它们掉下去的地方，玩家可以先走进他们吸引它们使用冲撞，看准时间跳到开即可让它们自己落下。同样推荐以低难度完成。

上去之后干掉一个精英，在左边可以乘坐妖姬号，这里同样建议先按 LT 快速往高处飞，乘坐妖姬号的目的主要是干掉天上其他干扰的妖姬号，而地面的敌人建议远离，不然很容易把脆弱的妖姬号轰下来。好在这个场地有不少备用的妖姬号，快爆了就赶紧去右边的平台换一架，左边放置武器的地方可以拿到焚烧加农炮，用它来轰敌人的妖姬号一炮一个。之后慢慢向前推进即可操作螺旋塔控制。取回 CORTANA 后，跳到目标点即可完成本关。

MISSION 7 重组机

集结点A

只能从降落中活下去

士官长尾随在 Didact 之后前往了 UNSC 科学研究站。这里已经被星盟袭击。前行不久就遇到了星盟集团，注意优先干掉高处的狙击手便可无忧，以居高临下的优势多丢手雷。继续前进可以在科学研究员尸体附近找到粘性雷管枪，以便用来对付之后成群的敌人，桌子上还有神射手步枪，不要错过了。

下一个场景同样优先消灭左上方的狙击手，然后用粘性雷管枪来爆下面的杂兵，右边的炮台是玩家的主火力点，当然，高难度下不是说玩家使用炮台便可高枕无忧了，情况不妙就马上退到阶梯下面暂避一段时间，之后再继续使用。最后一波敌人距离炮台比较远的情况下可以直接将炮台拆了往前走，别忘了利用地形掩护。

前往下一个场景时门口会有诸多敌人守候，建议拿一把光束步枪铺路。这里可供掩护的屏障比较多，玩家可以专心边躲边打。攻下炮台后不仅可以从上面伏击下方的敌人，还可以把电浆加农炮取下来边走边使用。玩家最后可以拿到一把范围不错的冲击步枪。



进入实验室内部前，右边箱子上可以拿到推进器。进入后这里会遇到两个猎人，左边箱子里还能找到全像术护甲能力。好在猎人忙着与其他人周旋，不会主动攻击士官长。在最里面的房间以及面对房间左边的武器放置处可以找到多把粘性雷管，用来对付猎人效果不错。

关卡成就获得醒目

把他粘牢 20点

成就条件 在任务 7 中使用粘性雷管枪杀死 2 个猎人。

取得方法 这个房间的粘性雷管枪足够多，在里面的房间和面对房间的左边武器放置处都可以拿到，用它瞄准猎人的头打即可。分别打死同样可以解锁成就，不用两个一起杀死。实在不行就开简单难度打过，没什么难度。

集结点B

重组机

开门与博士的剧情结束后出去，开始协助疏散。在室外场景中，面对疏散船往右边走，这里石缝中有条路通往终端机下载处（终端机 6）。

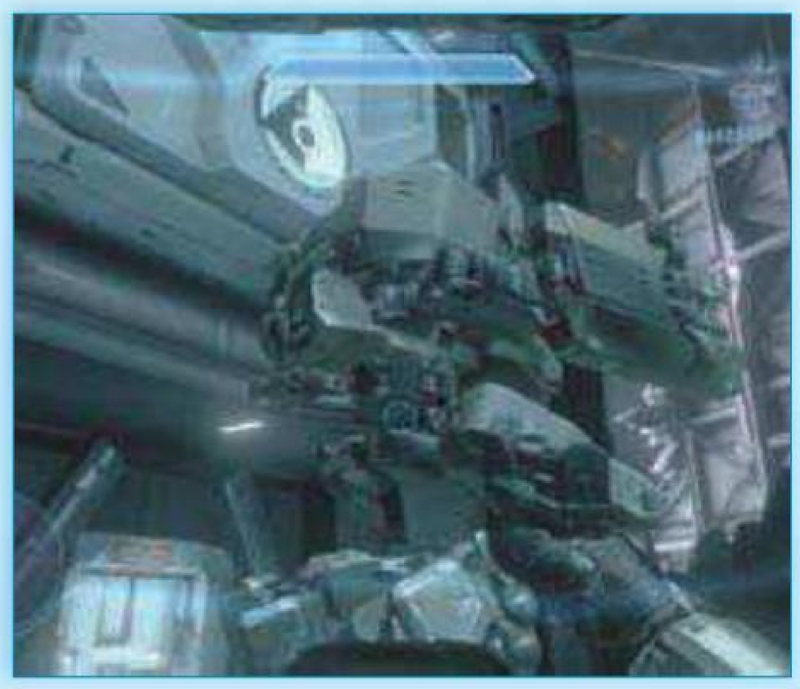


前往下一个场景，战斗结束后可以从敌人身上捡到电浆加农炮，走左上方的路线可以用它来伏击下面的敌人，小心持手雷的敌人以及手持能量剑的敌人冲过来即可。清场后下一个场景拐角处可以偷袭一个背对你的精英。进入研究人员所在的分歧房间，另一侧可以找到强力的哨兵护甲能力以及粘性雷管，这样后面场景的战斗会简单一点。

下一个房间算是难点，首先走左边的道路由上往下战斗会相对轻松。首要任务是消灭敌人的狙击兵，注意这里有两个口都是可以冲过来敌人的，尤其是要小心被手持能量剑的精英偷袭。可以用粘性雷管来把“追杀”你的精英轰掉。玩家也可以利用隧道互通的地形来有效的消灭星盟。全灭这里的敌人后可以在地上捡起一把燃料炮。

在防御控制台那里有一个使用隐身的精英，直接上去偷袭掉，再干掉另外一个便可把 CORTANA 放在台子上重制防御设施。这个房间的武器放置处还能拿到粘性雷管，不妨备一把。后面的敌人众多，可以用之前的燃料炮和粘性雷管的大范围来搞定。

走出室外后先将炮台卸下来清场，然后左边可以找到螳螂号。这里有多艘敌人的幽灵、亡灵以及妖姬号需要对付。仍然建议玩家以横向移动回避为主。玩家每杀一定数量的敌人都会提供检查点，这一点比较有利，注意亡魂号的主炮以及多发手雷，很容易将螳螂号一击必杀。此外玩家还要注意不时抬高机枪瞄准上空徘徊着的妖姬号，杀够一定数量便可与 Tillson 博士会和。进入电梯后发生剧情，之后找到博士的坐标后离开这里。Didact 取得了重组机，并且杀死了所有研究人员，士官长由于有 Librarian 的保护得以生存。接下来士官长必须阻止 Didact 的下一步行动。



TIPS 玩家在第六关开始附近会遇到两个 NPC 士兵，他们的配音者分别是 Conan O'Brien 和 Andy Richter，这两位是美国著名的脱口秀节目的主持搭档，他们还曾一同出演过美剧《Arrested Development》。

MISSION 8 午夜

集结点A

孤注一掷

操控阔剑号的部分类似射击游戏一样，这里飞行过程很长，如果是第一次打，不熟悉的路线的话最好别过多使用加速键加速，除了个别需要攻击掉核心才会开门的地方外，攻击的用处不大。沿途的敌人即便不打一般也不会导致被击坠。总的来说这一部分内容考验的是玩家的背板能力以及即时反映能力，多试几次不会有什么难度。

摧毁大炮的过程中注意要从侧面飞进去摧毁，正面是有屏障保护的，玩家在摧毁的过程中还需要穿越隧道。侧面一共有 4 个炮塔需要摧毁，之后便可呼叫无尽号进行打击。

集结点B

……到损命

第一个场景只有哨兵和飞行器的配合，可以用突击武器强攻，效率较高。下一个房间是骑士和飞行器的组合，老规矩，先攻击飞行器，再用突击武器扫死骑士。这里下一个门槛进门左边柱子后面能找到最后一个终端机进行下载



（终端机 7）。这个场景中还能找到哨兵，别忘了换上。

下去后将 CORTANA 放入装置内，之后进入传送门中，第一个场景对付爬虫，没什么难度。第二个场景是成群的骑士，这里如果有把散射步枪便可以近距离下在它们没放出飞行器时就将它们秒杀。这个场景有个远处的骑士拿着焚烧加农炮，可以秒掉士官长，一定不要和它正面冲突，将其他敌人干掉后可以拿到 2 元狙击，用它来两枪狙死那家伙。下一个则是选武器的房间，如果要解锁成就的记得拿一把重力锤，另一把武器推荐焚烧加农炮。

关卡成就获得醒目

士官长 挥锤！ 20点

成就条件 在任务 8 中使用能量锤一击杀死 3 个爬虫敌人。

取得方法 在这里拿了锤子后就别扔掉了，一次砸死 3 个爬虫建议去后面 CORTANA 让你防守的那个阶段去完成，那个场景中爬虫敌人非常多，先别攻击，等一段时间后成群的敌人聚在一起时一锤子下去解除成就，锤子的范围并不广，所以这个成就运气成分比较重，玩家一定要等大量爬虫聚集后再砸。如果敌人杀完了没解就选择重来。建议以简单难度来完成。

下一个场景先把背对着你的骑士用偷袭干掉，然后暂时换上那把远程武器，用它将远处的骑士飞行器摧毁后再换回原来的武器用，之后走左边，在高台上往下面发射焚烧加农炮即可群杀，然后赶紧冲进入口内即可。

接下来在干掉几只爬虫后，玩家需要防守一段时间，这里会有大量的爬虫敌人出现，高难度下算一个难点。这里有个比较简单的办法，敌人一出现就马上往入口那里跑，躲在屏障后面释放一个哨兵，这样爬虫敌人会沿着桥呈直线过来，利用这个比较长的道路可以与它们慢慢周旋，撑过一段时间后取回 CORTANA，进入重组机。



集结点C

老朋友

最终战前最好能带一把远程，再带一把突击用，这样比较稳妥。这最后的舞台场景有 3 处地方放入 CORTANA，没什么好说的，遵循以往模式先打飞行器，再连续突死骑士即可，注意要稳。每次开启光束桥后都有检查点以及大量敌人。后期多只爬虫和飞行器配合的地方绕右边走会有焚烧加农炮，对付成群的爬虫效果不错，这个舞台内有很多场地是有暗道的，如果正面不好进攻，可以观察旁边是否有暗道，考虑从暗道过去战斗，还能拿到弹药补充。CORTANA 消失后士官长前往最后一个场地，将骑士干掉后，便会来到大结局场所了。最后，玩家只需自己爬起来往 Didact 身上安置炸弹，再爬到核弹处将这里引爆。至此，《光环 4》的主线流程到此结束。

无尽号多人模式相关内容

大家在打通了战役之后，是否还对 UNSC 的超级战舰“无尽号”念念不忘？那么现在，你将进入另一番天地——多人模式，在这里，你将作为“无尽号”的一员——斯巴达 IV 期在“无尽号”上进行艰苦训练！

斯巴达 IV 期的超级战士们，“无尽号”是你们的家，你们成功和失败的地方。在这里，你将浴血奋战，驰骋沙场，通过“超级战士行动”（Spartan Ops）和“战争游戏”（War Game）提升自己的技巧和能力。斯巴达们，准备好挑战自己，为自己，为队友而奋斗了吗！？如果准备好了，下面就随我们走进多人模式——War Game。本次的多人模式取消了原来的敌对阵营相互对垒的设定，而是将斯巴达 IV 期分为两个阵营进行训练，训练的场地就在“无尽号”里面，而玩家将扮演斯巴达 IV 期的战士，通过对战完成斯巴达 IV 期的训练任务提升自身能力。下面我们将开始讲解整个网战系统。



网战贴士

■线上最多支持 16 人对战、单机最多 4 人分屏进行线上 / 线下对战。

■本次《光环 4》的配对系统终于加入了随时加入和退出的机制，加快了搜人的过程，玩家不必再像以前一样非要等到所有人都搜齐了才能开始游戏，只要选择“搜索游戏”后，一旦找到合适的房间即可加入。游戏过程中退出游戏无法拿到奖励点数。

■本作终于加入了快速重生系统，玩家死亡后可以按 X 立刻在复活点复活，也可以按 Y 选择更换配置，如果什么也不做 5 秒后自动复活。而回放功能则在领土之王、猎王等模式中存在，被杀后可以用第一人称视角观察对方如何击杀你的，回放可以跳过。

■竞技等级排位系统将于 2013 年上线，类似于《光环 3》的排位系统，分为 1~50 级，每个游戏类型单独计算。当这个系统上线后，它会根据玩家的表现来评定玩家的竞技等级，动态地上升或者下降。一定程度上能够提高玩家游戏的积极性。

■本作为了防止像《光环 致远星》一样手雷漫天飞，特意设定了无法拾取队友和敌人掉落的手雷，但是如果装备了“再补给战术套件”（Resupply）则可以拾取。另外，地图上预设的手雷可以正常拾取。

■在之前的几部作品中，打开狙击镜观察和射击时如果受到攻击，会强制退出狙击状态。本作修改了这项设定，开镜时被攻击不会强制退出狙击状态，但是视野会有晃动干扰，会降低精准度。如果装备了“稳定性升级”(Stability)，则不受影响没有干扰。

■行动感应雷达在游戏里具有举足轻重的地位，它会显示敌人、友军的动向以及地图上载具的分布。具体特性如下：

・雷达显示位于画面左下角

・雷达上黄色圆点是友军步兵，黄色载具图标是友军载具，黄色叉是被击毙的友军

・蓝色菱形图标是中立武器，蓝色载具图标是中立载具。

・红色菱形图标是敌军步兵，红色载具图标是敌军载具。

・这次的雷达更加先进，可以显示和你不在同一水平面的敌人。图标上带“ˆ”表示在你的上面，而图标上带“ˇ”则表示在你下面，图标上什么都没有代表和你同一水平面。

・静止、蹲下和缓慢移动不会被敌军雷达探测到。

・雷达上方会显示系统信息和获得的勋章等。

・雷达边缘会显示友军和敌军步兵、载具的方位。



TIPS 游戏中的对话其实挺有意思，比如在研究站时听一个开螳螂号的小伙说：“我只知道怎么运货，不知道怎么对付星盟。”

关于载具劫持

・靠近载具时按住动作键（默认为X）即可上车，如果该座位上是友军则不能从该座位上车，而如果该座位上是敌人即可进入劫持状态。

・如果劫持的是敌军坦克或机甲，这时候可以选择按 LT 投掷手雷直接炸毁载具或者按 RB 直接徒手拆车（斯巴达的雷神之锤装甲太猛了……），掌控得好的话既可以杀死敌人而又不摧毁载具，供自己使用。

・劫持疣猪号和猫鼬号的时候，敌人无法主动离开驾驶位，会被你踢下去，同时护盾全部扣完，若登上敌军载具没人的位置则不受影响，比如登上没人的枪手位，敌军驾驶员依然可以开车到处乱逛。



・劫持幽灵号、妖姬号和亡魂号时敌人无法主动离开载具，会被你踢下去，同时护盾全部扣完。可以更简单地把对方击杀。

关于斯巴达IV

等级系统 Level

斯巴达 IV 期战士的等级共有 50 级，从 SR–1 到 SR–50，在升级的过程中会解锁新的内容，包括武器、技能、配置等。玩家需要通过获取经验值升级，而获取经验值的途径有以下几点：



・进行多人游戏（通过取胜、击杀很多敌人都能够获得更多的经验值）

・进行“超级战士行动”（难度越高所得经验值越多）

・完成各个等级奖励

・完成挑战

・使用 FORGE（地图编辑器）

每当玩家升级的时候都能够获得“斯巴达点数”（SP）,SP 可以用来购买“武装配置”里的物件，比如技能，枪械等，当你购买了它过后即可在“武装配置”里使用。所有的物件都会在 SR–26，也就是 26 级的时候解锁，但是只有玩家到了 SR–50 的时候才能够全部购买，这算是一定程度上平衡了游戏性。

武装配置系统 Loadout

Loadout 允许你自定义自己的武装，从枪械到技能等应有尽有，有点类似于《COD》的 Creat–A–Class 系统。同样地，玩家也可以拥有多种配置。同时玩家可以给这些配置改名，方便标注配置对应的功能。每个武装配置包含以下几个内容：

・主武器

・副武器

・手雷

・护甲能力

・战术包

・支援升级

但是并不是所有的物件都能够在一开始就配置，有的物件玩家需要通过升级解锁，在此之前玩家可以使用默认配置。而具体的配置解锁要求如下：

SR–3	护甲能力
SR–6	第二套配置
SR–7	允许配置战术包
SR–12	支援升级
SR–14	第三套配置
SR–26	第四套配置
SR–41	第五套配置

当你第一次进入多人模式的时候，你将被斯巴达 IV 期战士的名单记录下来，其中包括服役记录等数据。一开始作为斯巴达 IV 期战士中新人的你，只能够拥有以下配置：

・MA5D 突击步枪

・麦格农手枪

・破片手榴弹



除此之外，还拥有新兵盔甲、徽章，面罩和斯巴达站姿等内容。斯巴达站姿是一种新的游戏要素，玩家可以在自己的玩家卡片上显示自己斯巴达战士的站姿，类似于《光环 致远星》中配对时所显示的斯巴达战士的姿态。

自定义装甲 Spartan Armor

玩家可以自己挑选装甲，面具等，打造出只属于自己的斯巴达战士。所有的斯巴达战士在新兵时期外观都是一样的，可以通过升级解锁新的装甲等。装甲可自定义的部分包括：

・装甲主体

・装甲皮肤

・武器皮肤

・徽章

・面罩

・站姿

而获取这些东西的途径有：

・达到一定的等级

・“特化”达到一定等级

・完成奖励

・完成一些目标

需要注意的是完成这些目标过后就能解锁，而不需要用 SP 点数购买。



奖励 Commendation

游戏中的奖励有超过 120 种，每种奖励都有独立的等级。这些奖励包括了武器，敌人，载具，玩家等方面的内容。除了获得一定数量的奖章以外，还有需要完成多种奖励才能完成某个奖励的设定。当你达到某个奖励的最高等级时，你可以解锁特殊的自定义装甲的内容。而要将所有的奖励解锁必须花费大量的时间，甚至大多数玩家在所有“特化”修满后都无法解锁全部奖励。



挑战 Challenge

类似于“奖励”，挑战要素在《光环 4》中得到强化，不仅仅只有原来的日挑战和周挑战，还增加了月挑战。挑战分为 4 类：

・战役：2 个周挑战

・多人模式：2 个日挑战，1 个周挑战，1 个月挑战

・超级战士行动：6 个挑战

・Halo Waypoint：独占的多人模式日挑战

说到这里就不得不说一下 Halo Waypoint，你可以将它看做为一个《光环》的专业网站，但是它不仅仅只发布一些关于《光环》的新闻，图片和视频之类的，同时它还与你的 Xbox Live 账号联动，你在“《光环》系列”游戏中取得的成就、服役记录、杀敌数据等等都可以在这里面找到。你也可以在《光环》游戏中录制视频并上传到 HW 里，它甚至会根据你在“《光环》系列”中所获得的成就来解锁一些人偶服饰等。



特化 Specialization

特化是一种职业系统，共 8 种职业。玩家在到达 SR–50 之后可以解锁“特化”，可以选择其中一种职业进行专修。每种职业特化有 10 级，特化等级升级后会解锁装甲，徽章，面罩颜色，装甲武器皮肤和装甲强化等内容。其中装甲强化能使玩家根据自己的选择优化自己的能力。当玩家选择了一种职业之后，只有在完成后，即升到 10 级后才能进行另一个职业的专修，完成一种职业的专修所消耗的时间



TIPS 游戏不但不鼓励玩家网战刷等级，一经发现还会立刻将玩家封锁，一段时间内玩家都无法再获得经验值。我的一位好友就是这么被封了一段时间……

大概需要花费从SR–40到SR–50的时间。游戏的开始只会为玩家解锁两个职业，分别是Wetworks（暗杀者）和Pionner（先锋），其余的职业将在之后慢慢解锁，在11月20号之前上线和购买了限定版的玩家可以提前解锁其余6个职业，但是等级仍然要达到SR–50。

8种职业及其属性

职业	属性
Wetworks（暗杀者）	1. 当有人使用先行者扫描能力时，如果不是暗杀者就会变成一个实心的红色目标，而如果是暗杀者则只会显示一个轮廓，但是雷达上依然会显示你的动向。
	2. 奔跑时声音减弱，从而为玩家刺杀敌人提供更为有利的条件。
	3. 刺杀特写的硬直时间变短，且之后有一段无敌时间，这样一来就不怕像在《光环 致远星》中先刺杀别人再被别人的队友刺杀的情况出现了。
Pioneer（先锋）	1. 能够获取更多的经验值，获取的额外经验值根据你的总游戏时间而定，但是在游戏结束时换成该职业无效。
	2. 游戏过程中可以更改装备，更换过程中无敌。这样玩家可以随时适应战场的任何变化，从而更为顺利地执行任务。

职业	属性
Engineer（工程师）	1. 比其他职业早几秒看到空降的提示。
	2. 离玩家最近的空降点有箭头指示，并且屏幕上会显示距离。
Tracker（追踪者）	在你对当前空投不满意的情况下可以重新获得一次空投。
Rogue（游侠）	瞄准时受到攻击枪口不会晃动
Stalker（潜行者）	1. 具有隐身技能
	2. 配备“复仇者盔甲系统”，能让你看到上次杀死你的敌人，同时能够追踪那些攻击了你但是没有杀死你的人。
Pathfinder（寻路者）	1. 减少车载武器的冷却时间
	2. 卸下固定机枪并提在手上后移动速度增加。
Operator（操作者）	1. 驾驶的载具不会被等离子手枪瘫痪。
	2. 加速载具生命值恢复速度。

枪械数据 Weapons

作为战士，了解你的枪就必须要像了解你自己那样清楚！本作新加入了不少武器，下面让我们看看这些武器的基本信息吧～

其中带*号的表示可以通过升级解锁、购买并在在Loadout里作为初始武器配置，未带“*”号的则需要在游戏中通过“战舰空投武器”或“个人武器空投”的方式取得。

另外，游戏内武器最大带弹量不包括弹夹内残余弹药数量；“一枪爆头”是指在破盾之后能否一枪爆头。











UNSC武器

名称	弹夹子弹数/最大带弹量	一枪爆头	适合作战距离	缩放	击发模式	备注	解锁等级/消耗SP
MA5D 突击步枪 *	32/224	×	近、中	×	自动	–	1/0
M6G 麦格农手枪 *	8/32	√	近、中	√	半自动	–	1/0
BR85 战斗步枪 *	36/108	√	中、远	√	三连发	–	2/1
M395 神射手步枪 *	14/42	√	中、远	√	半自动	–	2/1
SRS99–S5 狙击步枪	4/16	√	中、远	√	半自动	–	
ARC–920 磁轨枪	1/5	×	近、中	×	蓄力	一击必杀	–
班用自动武器	72/216	×	近	×	自动	–	–
霰弹枪	6/18	×	近	×	单发	–	–
黏性雷管枪	1/5	×	近、中	×	单发	一击必杀	–
斯巴达镭射	100%/100%	×	中、远	√	蓄力	一击必杀	–
火箭发射器	2/4	×	近、中	√	半自动	一击必杀	–
破片手榴弹 *	–/2	×	近、中	×	投掷	可被硬物反弹	1/0

星盟武器

名称	弹夹子弹数/最大带弹量	一枪爆头	适合作战距离	缩放	击发模式	备注	解锁等级/消耗SP
电浆手枪 *	100%/100%	×	近、中	×	半自动/蓄力	蓄力后发射可破甲	8/2
风暴步枪 *	100%/100%	×	近、中	×	自动	无	5/2
针刺枪	22/44	×	近、中	×	自动	子弹半自动追踪，叠加3枚子弹后会爆炸	–
星盟卡宾枪 *	18/72	√	中、远	√	半自动	–	5/2
光束步枪	100%/100%	√	中、远	√	半自动	–	–
冲击步枪	6/18	×	近、中	×	半自动	–	–
燃料炮	5/15	×	近、中	√	半自动	–	–
重力锤	100%/100%	×	近	×	近战	一击必杀	–
能量剑	100%/100%	×	近	×	近战	一击必杀	–
电浆手雷 *	–/2	×	近、中	×	投掷	可黏在敌人身上	8/2
固定电浆加农炮	100%/–	×	近、中	×	自动	拆卸后弹药为200发	–







先行者武器





名称	弹夹子弹数/最大带弹量	一枪爆头	适合作战距离	缩放	击发模式	备注	解锁等级/消耗SP
闪雷手枪 *	10/30	√	近、中	×	半自动/蓄力蓄力	一击必杀	18/2
压制实光枪 *	48/288	×	近、中	√	自动	–	22/2
光线步枪 *	12/108	√	中、远	√	半自动	–	22/2
二元步枪	2/6	√	中、远	√	半自动	一击必杀	–
散射步枪	5/15	×	近	×	半自动	–	–
焚烧加农炮	1/5	×	近、中	√	单发子母弹设定，多重引爆	–	
脉冲手榴弹 *	–/2	×	近、中	×	投掷产生脉冲立场，持续扣血，可瘫痪载具	18/2	

TIPS 战斗中一定要优先消灭的就是狙击手，这样会大量减少玩家意外死的情况。

军事训练模拟战斗各个模式详解

玩家在对战模式中可看到 9 个对战清单，每个清单只有一种游戏类型。

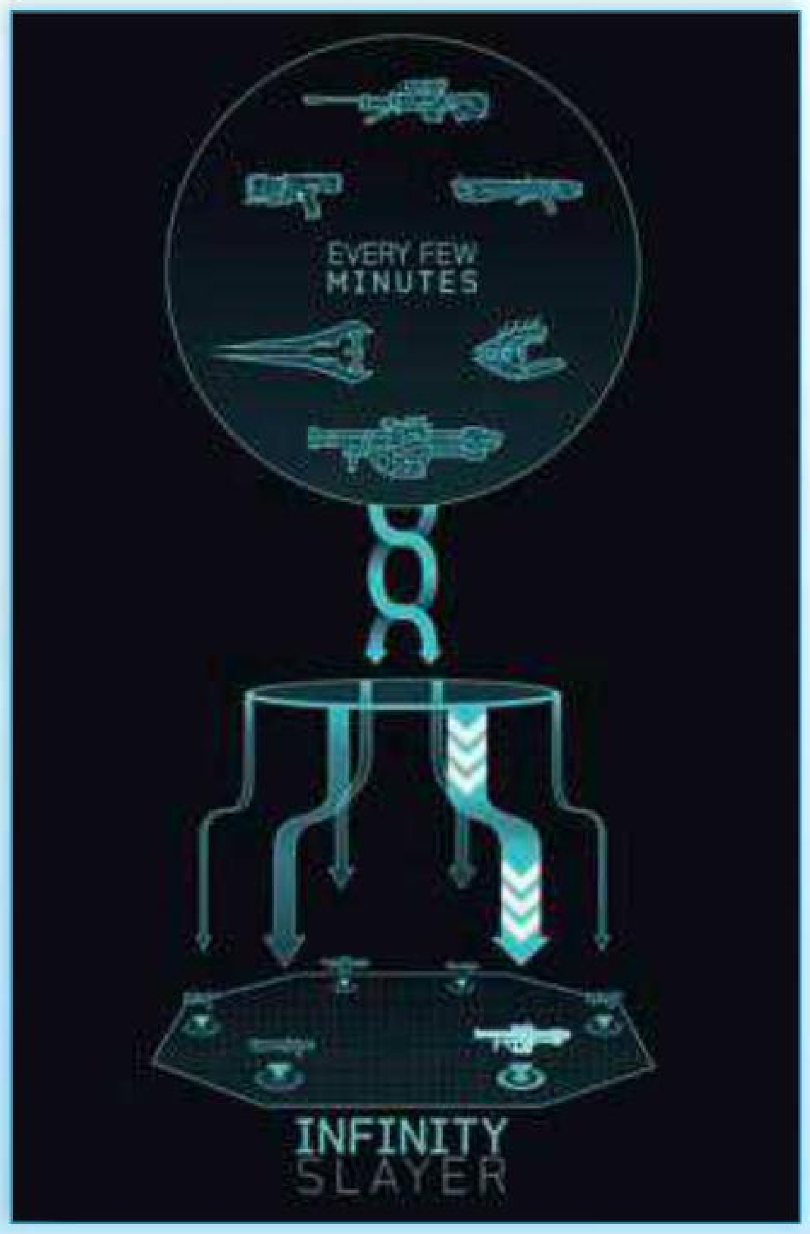
杀戮之王 Infinity Slayer

游戏人数 | 2~8 人

本作杀戮模式的默认配置是 Infinity Slayer（无尽杀戮），这个模式取代了原来的杀戮之王（Slayer）模式，首先杀满 60 个敌人的团队获胜。而该模式最大的特点就是带有“个人空降武器”的设定。该模式除了“个人武器空投”，还有“战舰武器空投”。下面具体说下这二者的特点：

战舰武器空投

1. 游戏开局就会开始第一轮空投武器，而不是像以前一样在固定位置重置。





2. 火箭筒，先行者霰弹枪，狙击步枪等强力武器一直会有图标提示，直到武器被拾取。

3. 手枪等次要武器直到靠近才会有提示。

4. 随后每隔几分钟，就会通过战舰随机空投一件强力武器到几个固定位置。

5. 战舰空投的时间，位置，特性等都可以在编辑（FORGE）模式中编辑。

个人武器空投

1. 不会出现强力武器空投，比如焚烧加农炮。

2. 获得勋章奖励蓄满进度槽后系统会提示你用十字键选择三种空投，两种是武器或者手雷，一种是能力升级。

3. 空降一次后，下一次所需要的点数在原基础上增加 30%。

4. 能力升级分为 3 种：蓝色的加速 (Speed Boost)、绿色的护盾增益（Oversheild）和红色的伤害增强（Damage Boost）

大型团队杀戮 Big Team Infinity Slayer

游戏人数 | 2~16 人

与上述模式无二，但是人数增加到 8v8，并且加入了坦克等重型载具，而且有的地图只能在这个模式使用。

统治 Dominion

游戏人数 | 2~12 人

这是本作中最大变化的游戏模式。地图上有三个基地，双方玩家需要攻占这些基地。

占领一个基地后，需要等待基地系统构筑能量门、自动火炮等防御工事，并且重生重武器和载具，这个过程称为“援军”。这些步骤一旦完成，团队即可获得点数，如果还没有完成就被敌军攻



陷，则没有任何点数。游戏结束后，得到点数最多的团队获胜。

弑君 Regicide

游戏人数 | 2~6 人



6 名玩家参加的乱战模式，类似于前作的“个人杀戮之王”模式，不同的是，分数最高的玩家成为王，只要他不断杀敌，他的悬赏金额就会越高，而杀死王的玩家就会获得这些悬赏金额，自然获得的分数就会更高。王的位置始终可见。

虫族 Flood

游戏人数 | 2~10 人

前作感染模式的变化类型。游戏开始时，2 名玩家扮演战斗型虫族，配备光剑和“冲刺背包”，雷达探测范围增大。8 名玩家扮演斯巴达，配备霰弹枪。被虫族杀死的斯巴达会被感染为虫族，转为攻击斯巴达阵营。斯巴达被全灭或者时间到则游戏结束。刷分的好模式，一局只要 5 分钟，随便都能蹭到 1500 左右的经验。

抢旗之王 Capture the Flag

游戏人数 | 2~10 人

为了方便玩家在“抢旗模式”中更容易拾取旗帜，同时加快游戏节奏，制作组特别设置了自动持旗这一特性。玩　家只要经过旗帜就会自动持旗，并且在被击杀或者将旗帜带回家之前无



法扔弃，这倒是避免了从前在旗帜周围一堆武器，想要拾取旗帜却成了捡起武器的情况，但是不能扔弃的设定就是要让玩家打出高水准的配合才能获胜。当玩家持旗后，会加强玩家的攻击力与防御力，同时右手持旗，左手使用麦格农手枪，持旗刺杀时会出现旗杆穿头动作。移动速度与跳跃高度与其他玩家无异。不能使用护甲能力。从对方插旗位置抢到旗帜后携带回本方基地插旗位置，获得 1 分。首先获得 3 分或者限定时间内分数较高的一方获胜。

保卫之王 Oddball

游戏人数 | 2~10 人

地图中央有一个圣骸，持有圣骸时间较长的一方获胜。手持圣骸者不能使用武器，和前作不一样的是加入了圣骸可以投掷给远处队友的设定并且持圣骸刺杀时会做出上勾拳的动作。

山丘之王 King of the Hill

游戏人数 | 2~10 人

地图上随机出现一个山丘，抢占山丘的团队每秒能得到 1 分，最后占领山丘时间长的一方获胜。

超级团队杀戮 Team Slayer Pro

游戏人数 | 2~8 人

采用前几作高手设定的团队杀戮模式。

没有雷达，没有自定义武装，只有 MA5D 突击步枪（AR）/BR55 攻击步枪（BR）/M395 神射手步枪（DMR）三种武器和一枚手雷，并且配备可拾取手雷的“再补给战术套件”。

玩家移动速度、装弹速度、切换武器速度均提高到 110%。开启友军火力，首先杀满 60 人的团队获胜。



超级战士任务

超级战士任务可以看做是游戏专门为喜欢合作关卡的玩家们准备的内容。超级战士任务模式中要玩家完成的内容比战役要简单不少，主要就是以破坏某某目标为主。在这个模式中



玩家可以无限复活，并且可以选择多人模式中的能力以及武器搭配。由于在该模式下可以无限复活，所以即便传奇难度依然变态，但玩家慢慢磨总是能过的，具体章节打法就不浪费篇幅详细介绍了。强烈建议多名玩家一起游玩，乐趣比单打要多不少，玩家可以选择寻找游戏来搜寻其他玩家。超级战士任务会随时间逐渐放出章节，截稿目前，还只有第一章节的 5 关内容，游戏预计会推出 10 个章节，敬请期待。

TIPS HALO WAYPOINT 是一项类似 COD 精英的服务软件，在这个软件下玩家可以了解到最新的消息以及玩家的数据统计等。玩家需要先进行下载，之后进入主界面按 X 可以选择输入密码来解锁人偶道具奖励以及经验值。这里的输入为先行者的文字，玩家需要对照图中的字母输入以下内容即可解锁对应内容。

玫瑰对紫罗兰 20点

成就条件 在超级战士任务中找到一个红蓝对战彩蛋。

取得方法 在第一章第5关走到一开始





的堡垒处，上去后在按下启动按钮前，面对这个按钮走到左边边缘的台子上，从这里往下看，开准镜瞄准会看到一个小箱子，对着它射击即可解锁，如果队中有其他人可以一起解锁该成就。

一人CRIMSON 20点

成就条件 单人完成传奇难度的超级战士任务章节。

取得方法 推荐选择第一章第2节的狙击关卡，这关相对来说总体没什么难度，只有最后一个有诸多精英在的场地比较麻烦，推荐用炮轰或者绕左边的路先跑去抢炮台用。精英身上掉下来的燃料炮不妨拿来一用。撑过这里以后，后面就简单了。

暗杀骑士 20点

成就条件 在任一超级战士任务模式中暗杀骑士。

取得方法 要偷袭骑士，最简单的办法就是多人打斯巴达模式第一章节的第5关，在后期会有大量骑士出现，其他玩家上去吸引骑士注意，想解成就的玩家只要伺机跑到背后完成偷袭即可。单人的话推荐打第一章的第4关，带个普罗米修斯视角，之后利用拐角进行偷袭即可。

成就秘技以及Forge模式

其他难点成就详细解法

骷髅混战 15点

成就条件 开启至少3个骷髅头并完成一个英雄以上难度的战役。

取得方法 开启3个不痛不痒的骷髅打第一关即可，推荐开启"铃铛""野猪生日派对"、"我或许是你爸爸"这三个。



挑战者 20点

成就条件 完成25个挑战。

取得方法 游戏每一段时间都会更新几个限时挑战，玩家必须在时间内将这些挑战拿齐，有些很简单，比如杀死特定的兽族，玩家可以开简单难度去刷。而有一些则比较难，比如125个连杀奖章，可根据自身条件量力而行，一定时间后解除25个挑战并非难事。玩家可以按START键在职业选项中的挑战项目中查看。

制图机 5点

成就条件 在FORGE中建立并储存一张自定地图。

取得方法 在FORGE中建立任意内容，之后选择启动FORGE，进入后按START选择"储存成新地图"即可。



游戏建立者 5点

成就条件 军事训练模拟战斗中建立并储存一个自定游戏类型

取得方法 选择军事训练模拟战斗，然后选择"自定游戏"，类型任意，地图任意，之后选游戏选项，然后按Y键开启档案选项便可选择储存。

快照 5点

成就条件 在剧院中储存一张精彩游戏画面

取得方法 先要解除"游戏建立者"成就生成影像，之后在播放过程中按A暂停，之后选择最左边的照相图标选择储存一张照片即可。

大导演 5点

成就条件 从剧院中储存一段影片剪辑

取得方法 和上一个拿法相同，只不过最后一步要选择一个圆形的"录影"选项，之后停止便可保存。



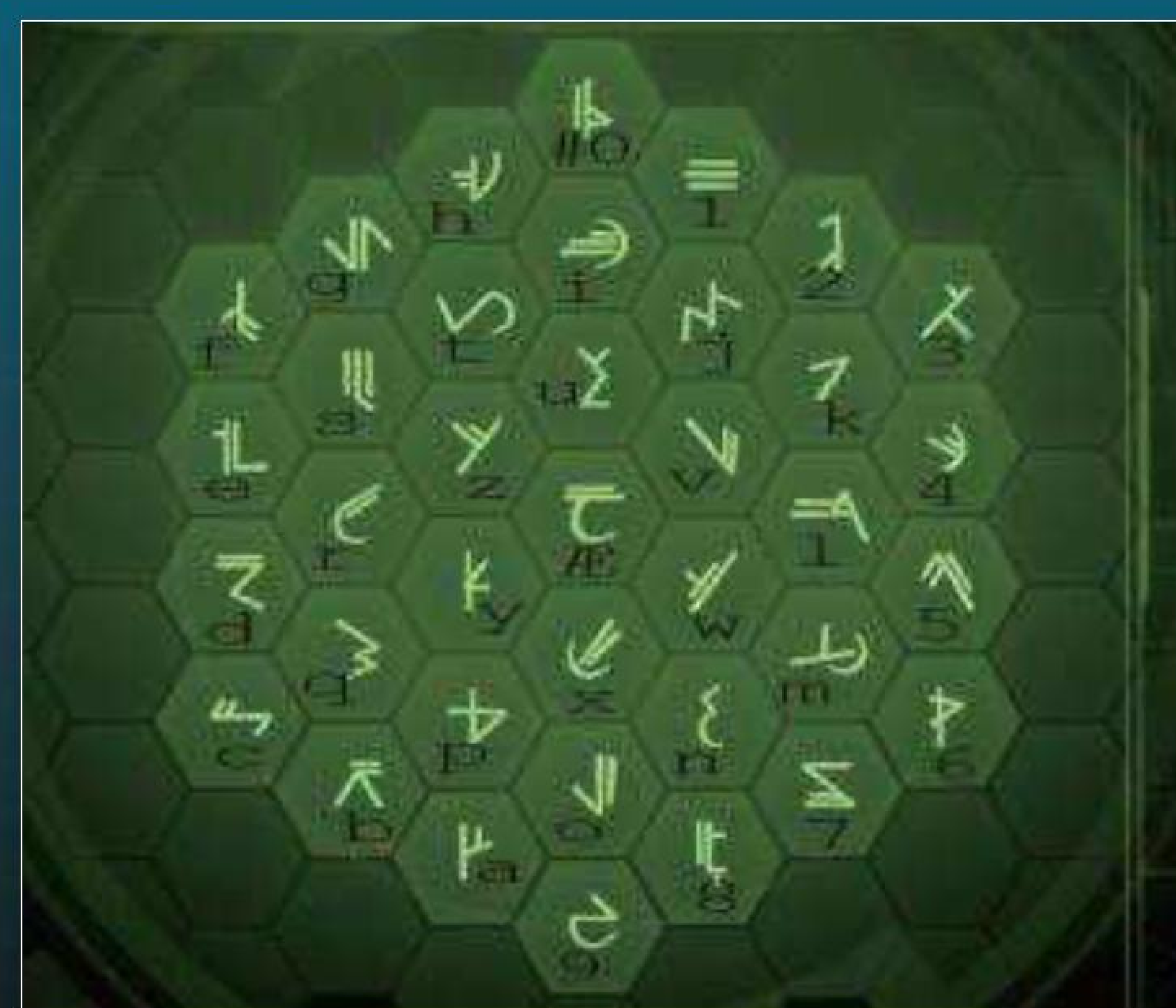
有福同享 5点

成就条件 将档案上传至档案分享区

取得方法 玩家首先需要把"大导演"这个成就解除后才会有内容可以分享，之后选择"本机影片"，按A选取后按Y选择"上传至档案分享区"。

HALO WAYPOINT密码

本作的HALO WAYPOINT是一项类似COD精英的服务软件，在这个软件下玩家可以了解到最新的消息以及玩家的数据统计等。玩家需要先进行下载，之后进入主界面按X可以选择输入密码来解锁人偶道具奖励以及经验值。这里的输入为先行者的文字，玩家需要对照图中的字母输入以下内容即可解锁对应内容。



奖励内容	密码	奖励内容	密码
袭击者头盔	Q239SF2PGZ	wise guy	9WE621KN8F
躯干	3VGRZJIBS6	监视器	TSCE6KV3R8
左肩	IUK3CVYJZM		

Forge模式

Forge模式是《光环》中最为成功的一种游戏设计，它允许玩家自己编辑、修改地图里的物件，小到燃料电池，大到建筑物，应有尽有，玩家可以根据自己的喜好打造出一张完全属于自己的游戏地图。玩家可以多人游戏大厅里选择"Forge"，设置好地图、游戏类型等之后开始游戏。Forge模式最多支持8人同时进行编辑，在编辑的时候玩家可以随时在编辑状态和对战状态中切换，编辑地图的闲暇之余还能和"基友"们打两场。前几作的Forge模式主要提供了在地图上添加、移动、删除物品、武



器、建筑物等功能。为了保证游戏的流畅和稳定，每张地图都会有一个总的价值额度，而玩家每添加一个武器、载具、建筑物等，都会消耗相应的价值额度，当价值额度用完后，便不可再继续添加，除非删除掉一部分物件。同时，每种载具也有数量限制。由于地图风格不同，有的物件只会出现在相应的地图里。而本作的Forge除了保留前几作的功能，还加入了实时动态光源和阴影、实时高亮选择的物件、无缝对齐两个物件的磁性连接功能、锁定物件、复制物件、移动速度和重力可调整的区域等功能。其中最重要的无外乎"磁性连接功能"，玩家在前几作想要进行对称布局的时候往往要花费大量的力气，但是这次有了这个功能可以很方便地进行布局，本作提供了三张专为Forge模式设计的地图：位于小行星带上的Impact、满是先行者建筑的Ravine、洞穴地形的Erosion，当然，在其他地图中同样可以使用编辑模式。



主线＋全分支完成通关约 10 小时
单机部分奖杯全收集约 15 小时
线上部分奖杯全收集约 5 小时

文 狼来了 美编 anubis 收集地图制作：加利亚第 7 小队 –Sanxy

刺客信条Ⅲ 解放	Ubisoft		动作
PSV	Assassins Creed III:Liberation		美版
	2012年10月30日	1人	39.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

ASSASSIN'S CREED III LIBERATION

本作的 BUG 实在是多得令人发指，让人不得不怀疑制作组是不是根本没有做 DEBUG 的工作，狼的运气还算不错，“只”遇到了卡在墙里动不了、装备永久丢失、出错强制中断游戏导致部分进度丢失等“小”问题。于是，带着这种随时可能坏档的忐忑心情，连夜加班，终于赶在截稿前将本作的完整攻略制作了出来，能在一期里将游戏的全部内容呈现给玩家实在是一件非常令人满足的事情，在这里感谢一下为大家提供了收集地图的 Sanxy。如果读者在看到攻略后有任何的疑问或发现错误，欢迎来信或拍砖。

系统解析

基本操作

通常行动

操作	行动
方向键上	鹰眼模式
方向键左	在注视模式中切换艾芙琳处在屏幕中的左右位置
方向键右	进入连杀模式
方向键下	给武器装填弹药
□	主武器攻击/暗杀
○	接触目标/推开或擒拿目标/拾取或丢弃武器/收起武器
△	使用副武器或道具
×	爬/在高调行动中跳跃/信仰之跃/快速步行/足踢攻击
左摇杆	控制角色的移动
右摇杆	调整视点
L	点击L进入注视模式，长按L维持该模式
R	高调行动状态
START	进入游戏菜单
SELECT	开启大地图
触控	可以进行点击、拖动等操作





武器选择界面

操作	行动
点击画面右下角的武器圆环图标	打开主、副武器选择界面
左/右摇杆	在武器选择界面中选择主、副武器
×/点击	选定主、副武器
○	退出该界面返回游戏

战斗中的行动

操作	行动
□	通常攻击
△	使用装备中的武器或道具/装填子弹；个别武器如吹箭需要长按△锁定，松键射击
○	长按为防御，在特定的时机下点击为防守反击，后详
×	足踢，可以将敌人打倒在地

©2007~2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

游戏画面说明



1. 当前身分：周围一圈有颜色的圆环表示通缉度。

2. 体力槽：一段时间内不受伤后体力会自动回复。

3. 当前任务内容：任务中会提示玩家当前需要做的事情，没有接任务时则会提示玩家去接任务。

4. 小地图：该地图会显示当前任务目标、敌人、商店等图标，点击小地图会进入大地图的界面。

5. 距离：该数字表示距离目标还有多远，除了任务中的目标外，玩家还可以在大地图中手动设定目的地。

6. 操作提示：注意个别操作提示不正确，比如在水里按着 R 键会提示按 × 键加快游泳速度，但按 × 后会发现其实没有效果。

7. 提示信息：在特定的情况下会在操作提示的下方显示出操作、小知识等提示信息。

8. 武器图标：显示当前装备武器＆连杀槽，圆环里的左边是主武器，右边是副武器，点击该圆环会进入武器选择界面。

9. 当前金钱

10. 背触显示的蓝点

常用系统解析

高调行动状态

高调行动状态是系列的特色，只要按着 R 键就可以一直保持这个状态。该状态下推动左摇杆后通常的步行会变成奔跑，而且只要迎面靠近可以攀爬的建筑物或其他物体，艾芙琳就会自动往上爬。在高处奔跑时玩家基本不用担心自己会冲出边缘摔死，因为只要边缘附近没有可以跳跃的平台，那么艾芙琳就会呆在边缘不动。另外在奔跑中靠近 NPC 后按○键可以使出飞扑将目标扑到在地，流程中有个别地方需要用到这个动作。

跳跃／信仰之跃

通常的步行状态下是无法跳跃的，只有在高调行动状态下，角色才可以在奔跑的途中使用跳跃。一些距离较远的地方，奔跑时是不会自动跳过去的，这时候就需要玩家手动进行跳跃了，不过如果距离实在是太远的话还是无法跳到对面的。另外在游戏的中期取得鞭子后，遇到一些跨度较大的地方，可以观察上方，如果有 L+X+R 的提示出现，那就表示可以利用鞭子来实现长距离的跳跃，操作是在边缘附近长按 R 和 × 键，然后往需要跳跃的方向移动。



只要在特定的高处边缘使用一般的跳跃，艾芙琳就会展开双手从空中飞跃而下，合理使用这种跳跃能节省不少下楼的时间。使用的前提条件是正前方的楼下有草堆、可供游泳的水里之类的安全落点，所有的鸟瞰点都可用信仰之跃，一些距离草堆较近的楼顶也可以。

暗杀

暗杀分为两大类，第一类是将目标一击必杀，但是因为动作过大会被周围的其他敌人发现，这种暗杀的动作会根据玩家当前手持的武器和所在的地方发生一些变化；第二类同样是将目标杀死，但主角会不动声色地完成暗杀，所以就算尸体被周围的敌人发现，敌人也不会察觉到是艾芙琳干的。

高处暗杀：位于目标上方不远处可发动，武器不限。

悬挂暗杀：悬挂于建筑边缘待敌兵靠近时可以发动，在流程中的个别地方需要依靠它来完成任务，暗杀成功后敌人的尸体会被艾芙琳丢到楼下。

拐角处暗杀：躲藏在拐角处时只要敌人靠得够近，此时按□键就会将敌人拉到拐角处杀掉，动作结束后敌人的尸体会被挪到刚才玩家所处的位置。

隐藏／伪装点暗杀：躲在草堆里、混在奴隶中、坐在长凳上等情况下如果有敌人靠近，按□键就会将敌人杀掉，不过基本上只有躲在草堆里的暗杀才不会造成骚动。

隐密暗杀：武器限定为袖剑，与敌人在贴身距离时按□键，主角就会以极小的动作将目标杀害，而且目标在短短的几秒内还会继续处于站立的状态，这种暗杀的使用频率非常高。注意使用时一定要离目标够近，而且最好不要在以奔跑靠近目标的时候按□键，否则很容易变成一般的暗杀。

双重暗杀：只有袖剑可以发动双重暗杀，前提条件是两个敌人之间的距离非常近，玩家可以通过点击两名敌人中的任意一名来确认，如果两名敌人都同时被点亮，就表示满足了条件。刺客和奴隶身分可以从高处对下方的两名敌人发动双重暗杀，而贵妇身分可以在地面的两名敌人之间发动双重暗杀。

基本战斗

一般的敌人都可以连打□键来对付，但遇到会防御的敌人时通常攻击就会失效，使用烟雾弹可以使敌人进入短暂的无防备状态，但如果从正面攻击会防御的敌人，还是有一定的几率被对方挡下来，因此当这种敌人处于无防备状态时，玩家要尽量绕到侧面或背后进攻才能保证将其一击必杀。

敌人的大部分通常攻击都可以通过长按○键防御，个别敌人会使用无法防御的投技。如果在敌人攻击的瞬间按○键，那么会触发防守反击的系统，此时画面会变为灰色，时间也会变慢，持续约 1 秒左右，期间如果输入○／×／□／△会使出对应的派生的动作，分别是：

○：将对手推倒，对部分敌人无效，推倒后靠近敌人按□键会实现一击必杀的倒地追击，对任何敌人都能生效。除了防守反击后按○键外，如果用 × 键的足踢命中同一个敌人几次，那么敌人也会倒地，不过该动作基本没有实战意义，因为不会防御的敌人可以直接按□键干掉，会防御的敌人足踢对他们又无法生效。

×：缴械或反击，如果敌人手上没有武器，会直接将他干掉；如果对手装备了武器，会将他的武器卸掉，自己处于空手状态时会将武器抢过来。

□：主武器反击。

△：副武器反击，在装备的副武器无法用于反击时，系统会自动默认使出主武器反击。

三种反击成功发动后艾芙琳都会使用华丽的动作将对手一击必杀。发动防守反击的时机是在敌人头上的光标闪烁红色时迅速按○键。注意防守反击对部分敌人无效，用□和△键的派生来反击他们反而自己会受到伤害，此时可以尝试用 × 或○键的派生。受到两个以上的敌人攻击并成功防守反击的话，系统会自动施展双重反击一次性干掉两个敌人，双重反击对所有类型的敌人均有效。如果在战斗中不幸被敌人从身后束缚住，可以按□键挣脱。

连杀系统

武器图标周围的圆环是平时较难注意到的连杀槽，随着时间的流逝或各种杀敌行动，连杀槽会自动蓄满并处于点亮的状态。此时在战斗中按方向键的右即可触发连杀系统，接下来屏幕会变暗，时间停止，玩家要点击屏幕中敌人头上的图标，剑形的图标表示将用主武器击杀，枪型的则是用副武器，选好要连杀的目标后再按 × 键就会进入特殊的杀敌演出，如果想放弃连杀可以按○键。

连杀槽最多有 4 格，这表示连杀的次数上限为 4 次，每把武器都有固定的连杀次数，玩家可以在



武器菜单中查看。连杀敌人的数量除了跟连杀槽的格数有关系以外，玩家的走位也会对连杀次数产生一定的影响，如果第一个击杀的敌人离人群较远，那么在点了这个敌人之后，其他敌人头上的图标就会消失或者变成枪的图标。

特殊行动

搜身：将士兵（平民也可以）或一些特定的 NPC 杀掉后，靠近他们的尸体长按○键等进度条蓄满就可以成功搜身，不过并不是所有 NPC 都可以进行搜身的，比如降低贵妇通缉度的两名杂兵 + 一名官员组成的三人组，玩家就只能搜官员的身。通常来说会搜出金钱或一些消耗型的道具，如刺客火枪的弹药、烟雾弹、吹箭等等，流程需要用搜身来完成的任务不多，任务中特定 NPC 会搜出任务物品。搜身时如果周围有敌人，那么艾芙琳会自动取消搜身的动作转为迎战态势。

偷窃：先靠近偷窃的对象然后按 L 键进入注视模式，此时持续往一个方向划动背触板就会进行偷窃（个人感觉往下划动的成功率最高），不同的对象对玩家划动背触板的速度要求也有所不同，具体需要玩家自己去体会。偷窃时画面中会显示偷窃图标，蓝色的格数表示该对象可以偷窃的次数，红色则表示偷窃失败，偷窃时如果连续失败多次，那么该名目标会进入无法偷窃的状态，需要经过一段时间或偷窃远处的其他对象之后，才可以回来对该目标再次进行偷窃。

划船：划船的操作是按 × 键或往下方向划动背触板就可以使独木舟加速，往上方向划动背触板减速，左摇杆控制独木舟的方向。



潜水：在一般的水面上按 × 键可以潜水，一段时间后艾芙琳会因为缺氧自动浮出水面，潜水中处于消失的状态，也就是敌人无法看见玩家。在流程的后期需要玩家深潜入水底进行移动，在水面上长按 × 键就会一直往下潜，松键后再按 × 键则为上浮，左摇杆对应前后左右游动，想游到指定的地方需要借助右摇杆来调整视角，籍此来改变游泳时的方向。无论在水面还是水底，长按 R 键都可以加快游泳的速度，在水底时画面中会出现氧气槽，氧气耗光后再过 2 ~ 3 秒，艾芙琳就会窒息身亡。

撕开信件：撕开信件时用两个手指同时从左往右触摸前后屏画面中标示的虚线位置即可。

解读密函：解读密函的方法是将 PSV 的摄像头对准光源，然后将 PSV 与光源保持平行并上下左



右移动 PSV，待右下角的调节器亮起后，触碰调节器并拖动它旋转，期间注意听声音，如果调节器移动到正确的位置，那么会发出不同的声音。不过就算不听声音，只要不断拖动调节器，那么就算在靠近正确位置的附近停止拖动，也会被判定为成功解读，解读完毕后要按○键退出。

驾驶马车：驾驶马车的操作是左摇杆控制左右移动，点击屏幕加速，长按屏幕则为减速，流程中只有一次驾驶马车的体验，而且基本不需要加速。

换装系统

当流程推进到一定程度后，艾芙琳就可以在大街上的更衣室或据点里的更衣栏中切换身分，不同身分下的行动能力、可使用的武器、对应的收集物品等要素都会发生变化，具体如下。

刺客：刺客身分下没有任何的武器使用限制（除了遮阳伞外），移动力高，体力也是三个身分中最多的，可以说是限制最少的身分，不过由于通缉度槽会一直处于 Lv.1 的状态（通缉度相关的内容请看下一部分），所以走在街上时很容易引起附近士兵的注意，一般只在流程中有所限定的地方才会使用的一个身分。

贵妇：使用率相对较低的一个身分，贵妇的移动能力是三个身分中最低的，无法进行一切的攀爬，跑步的速度也非常慢，在街上移动时会受到小混混的骚扰，只有空



手和袖剑这两种主武器，副武器方面可以用烟雾弹和吹箭，但使用吹箭时要等流程推进到入手撑阳伞之后，而且每使用一发吹箭后都要经过漫长的充填时间。该身分的优势在于通缉度不高的情况下可以自由进出绝大部分有士兵把守的地方，其余不能随便进入的地方也可以用金钱贿赂守卫。此外还可以对士兵或个别 NPC 按○键进行魅惑，一次只能魅惑一个对象，被魅惑的对象会在玩家受到小混混的骚扰时为玩家出头（虽然基本上会被小混混揍死）。

奴隶：主武器方面除了长剑以外都可以使用，副武器方面则可以使用除刺客火枪以外的所有武器，除此之外奴隶的移动能力也和刺客一样（攀爬时若被人看到会增加通缉度，刺客不会），行动起来非常便利，而且因为没有通缉度 Lv.1 的负面因素，基本上可以随意行动到地图的任何一个角落，是游戏中最常用的身分。个别有守卫或奴隶头子的地方，除了可以搬起货物混过去外，也可以往奴隶扎堆的地方里钻籍此来躲过敌人的耳目，不过除了流程中的个别任务外，这两种行动基本都用不上。

通缉度系统

通缉度槽会在每个身分图标的周围显示，当玩家作出一些过激的行为如触发战斗、暗杀动作过大时就会提高通缉度，此外如奴隶身分在公众面前攀爬、贵妇身分在公众面前搜尸等行动也会提高通缉度。通缉度有三个等级，Lv.3 最高，不同等级对应不同的颜色，周围环境的反应也完全不同，具体为：

Lv.1（黄色）：会引起周围士兵的注意，他们会主动靠近玩家，一定时间后进入战斗状态。

Lv.2（橙色）：士兵会一直跟着玩家移动，除非爬到高处或躲在其他他们无法前往的地方并经过一段时间。

Lv.3（红色）：通缉状态，只要进入士兵的视线范围内，他们就会立即展开进攻。

降低通缉度的方法对应三个身分各有不同，贿赂特定的贪官可以降低刺客的通缉度、杀死特定的官员可以降低贵妇的通缉度、撕掉街上的通缉告示则可以降低奴隶的通缉度，玩家进行流程时系统会给出具体的图标作为提示，基本上只有通缉度在 2 级时，街上才会出现降低通缉度的对应人物或告示。

TIPS 花钱贿赂贪官来降低刺客身分的通缉度时，可以立即从贪官的身上将钱偷回来，如果没偷成功，那么稍微跑远一点偷偷其他路人再回来继续偷贪官吧。

地图图标解释

任务触发点	同伴	解毒蘑菇	地图切换点
沼泽热病分支任务	次要跟踪目标	玛雅雕像	通缉告示
商业竞争者分支任务	次要刺杀目标	鸟瞰点	贪官
公民E特殊分支	次要目的地	藏身点	官员
家族生意（流程里没看到过）	同伴	自家武器店	更衣室
解救奴隶分支任务	宝石	自家裁缝店	未购买的更衣室
船员分支任务	巫毒人偶	移动商人	据点
走私者分支任务	刺客硬币	对手武器店	可以煽动的群众
刺杀目标	宝箱	对手裁缝店	
跟踪目标	鳄鱼蛋	未购买的武器店	
当前目的地	日记	未购买的裁缝店	

海上贸易

画面说明 & 航海知识

流程推进到第三章后就会开放海上贸易的小游戏，该游戏的目的只有一个——赚钱。



1. 港口：初期阶段只有新奥尔良（New Orleans）和哈瓦那（Havana）这两个港口，其中一个港口有免费的一艘船提供给玩家使用，随着流程的推进和完成部分的分支任务后会开放更多的港口，不过实际上最有用的港口还是新奥尔良和哈瓦那，具体原因请看下文。另外港口图标一旁的锚表示当前港口中有多少艘船停靠。

2. 事故图标：大部分港口之间的航道里都会有事故图标，它们表示在港口之间航行时有可能遭遇的事故，点击图标还可以看到事故发生的几率。其中双刀形状的图标表示海盗，如果遇到海盗，那么船上的货物会被洗劫一空；暴雨云图标不会直接对货物造成影响，但每遭遇一次暴雨云都会削减船只 30 点的耐久值，如果船只的耐久值降为 0，将连货带船一起消失，不过只要当船顺利抵挡目的港口，那么耐久值会自动回复至上限；龙卷风图标的事故会减少船上的部分货物。

3. 光标所在的港口名称

4. 以往的航海情况信息栏，该栏目会不断地刷新，但主要是告诉玩家哪艘船之前遇到了暴雨云等事故以及船只已经航行到哪个港口的无用信息。如果当前正在出航的船遇到了事故，画面会立即自动切换到事故提示界面。

5. 当前港口的货物情况，Provides 下方的图标是在该港口中可以买到的货物及它们的售价，Demands 下方的则是可以在此港口出售的货物及售价，因此该模式的赚钱思路就是以较低的买入价购置货物，然后利用船只将货物运送到售价较高的港口将货物卖掉来赚差价。

6. 船只当前状态：每个港口最多停靠 4 艘船，而玩家最多只能同时拥有 8 艘船。点击任意船只的图标后，下方会显示出船只的名字、耐久值（HP）以及当前装货量（Cargo），每艘船上不允许同时装载两种以上的货物。

7. 船只管理栏：这部分是玩家在海上贸易中主要需要接触到的操作，所有的操作都可以通过触控来完成。管理船只前需要先点击船只，否则系统会默认对上一次选定的船只进行操作。从左往右的三个图标分别是出航图标、买卖图标（货物 / 船只）、航行表。其中在没有船的港口中点击买卖图标后只能进行船只的买卖，船只都有自己的“三围”，分别是速度（Speed），影响航行时的花费时间，简单来说就是该项数值越高，船的速度越快；最大装货量（Cargo Space）；耐久值（Hit Points），三围可以在购买船只的选项中查看。航行表中可以查看出航中船只的剩余耐久值、装载的货物和数量、以及离抵达目的港口的剩余时间。

出航操作流程

刚开始接触海上贸易时玩家可能会因为不知道操作而手忙脚乱，这里简单地介绍一下从购买船只到出航为止的流程。（点击没有船只的港口→点击船只管理栏中的买卖图标→选择第一项购买好船只后退回到主界面）→点击船只的图标→点击船只管理栏中的买卖图标→选择第一项购买好货物后退回到主界面（有船只时点击买卖图标后，买卖界面中会追加买卖货物的选项）→点击出航图标→点击想前往的港口，此时画面会进入“你确定要出航吗（Do you want to send the ship?）”的询问界面，界面下方会显示抵达目的港口需要的时间，以及遭遇 3 种事故的几率，确定要出航后点击画面右下方的√图标即可完成出航。



轻松赚钱

本作的难度偏低，就算不购买任何装备也可以顺利通关，不过对于一些追求完美的玩家来说商店里种种昂贵的装备和道具都是他们需要收集的对象，只不过游戏中通过搜身取得的钱少得可怜，刷任务来赚钱的话又有点劳心劳力而且效率不高，因此笔者在这里推荐一个利用海上贸易来轻松赚钱的方法。

前面提到新奥尔良和哈瓦那这两个港口是最有用的，原因是他们之间的航程只有 11 分钟，而且除了暴雨云外没有其他的事故因素，中期只要购买耐久值在 200 以上的船，那么就绝对不会在短短的 11 分钟航程内遇难。

先在新奥尔良和哈瓦那这两个港口中购买共计 7 艘船（装货量都为 20 的），不买 8 艘船是因为如果港口中有 4 艘船，那么其他港口的船就无法前往该港口

TIPS 从高处落到地上时，除了会损失一定的体力外还会产生较大的硬直，玩家可以通过在落地前的瞬间推摇杆方向上+×键来使用受身，成功受身后艾芙琳会做出一个向前翻滚的动作来避免伤害，并且落地硬直也会小很多，玩家可以在空中时就长推摇杆方向上+连打×键来提高受身的成功率。但是假如高度实在太高的话，还是会直接扣血或摔死的。

了，因此要故意留出一个空位。接下来在新奥尔良的船全部购买棉花（Cotton），哈瓦那的船全部购买烟草（Tobacco），接着让新奥尔良的船出航到哈瓦那，而哈瓦那的船则出航到新奥尔良，之后卖掉棉花和烟草再重复上述的步骤即可。这个方法刷一次连同操作在内大概在15分钟以内，每次可以取得12000左右的利润，适合玩家在看电视、视频等做其他事情时刷钱。

菜单简介

主菜单



STORY MODE：故事模式，选取后如果没有存过档，那么只有NEW GAME选项，有存档的话则会显示CONTINUE。

MULTIPLAYER MODE：网战模式，估计官方本来的目的是让玩家体验一下势均力敌的阵营战，但是由于内容比较枯燥乏味，目前已经沦为单纯用来刷奖杯的模式。该模式中的所有操作都可以用触控来完成，个别操作是触控限定，下面为大家简单介绍一下该模式的玩法。

1. 第一次进入该模式后系统会让玩家选择阵营，有刺客（红色）和圣殿骑士（蓝色）这两种，画面中提示选择圣殿骑士会有额外的好处，刷奖杯的同学就选圣殿骑士吧（真怀疑有人玩这个模式不是为了刷奖杯的吗？）。

2. 接下来要选择任意一个地方作为自己的据点，系统会自动检测玩家所在的地方，笔者选择了离自己比较近的香港作为据点，可以得到一些练级时的便利，比如人物的初始能力会提升等。注意，如果你是圣殿骑士，但你想选的地方被刺客占领了那就不能选了，反之亦然。如果远离自己的据点，画面中还会出现屋子的图标，点击它可以快速回到据点。

3. 地图上的图标主要分为两种，一种是战斗用的普通图标，另一种是提升人物能力的宝箱点。先来说说战斗图标，因为在自己的据点战斗会有经验值加成，所以基本上只在据点战斗，点击据点后由上至下出现三个选项，分为是战斗、在大地图上高亮显示玩家当前取得最多点数的城市（基本没用的一个功能）、退出多人模式。如果不是在据点，那么只能点选最上面的战斗。

4. 进入战斗后，先要选择出战的人物，初始默认有两人可以使用，提升玩家等级后会陆续开放更多的人物，每个人物都有四项数据，分别是攻击力（Attack）、防御力（Defense）、寻宝能力（Pillage）、行动点数（Energy）。选好人物后要点击屏幕中的人物框表示选定（这一步只能用触控来完成），然后点击右下角的图标进入选择对手的界面。玩家可以在画面下方的三个敌人中任意选择一个，画面中间会显示战斗后取得的经验值（Control Points）和需要消耗的行动点数，一般来说选择左边的敌人就可以了，原因是需要消耗的行动点数低，而且经验值不会和中间以及右边的敌人差太多。选好敌人点击右下角的图标开始战斗，过程全自动，战斗结束后进入结算界面，左上方显示的是玩家的等级经验进度，画面下方的则是人物的经验进度。任意人物战斗一场后会开始进入回复行动点数的倒计时，一般是30分钟，行动点数为0的人物也可以进行战斗，只不过经验值少得可怜。

5. 宝箱点的作用是提升人物的能力，地图上仅有几个宝箱点，进入后先从下方选择任务，每种任务对应提升的能力和提升量都是不同的，具体的可以从任务明细中查看。任务有参与人数（Agent Needed）以及寻宝能力（Pillaging Required）的要求，人物的数量和个人的能力满足要求时才能进行任务，开始任务后需要经过一定的时间（Cooldown），人物才可以重新战斗，剩余时间可以在战斗前的选人画面中查看。

6. 提升玩家等级的思路是先在据点消耗光所有人物的行动点数，然后在30分钟的回复倒计时期间利用宝箱点来提升人物的能力，人物的等级和能力升级后在战斗结束后会取得更多的经验值。

OPTIONS：从上往下依次是更改角色说话时的语言、字幕开关、字幕显示的语言。

"near"：游戏中除了与奖杯挂钩的一些收集要素外，打开宝箱、进行搜身等行动时还可能会收集到near系统专用的收集品，入手时画面的右侧会出现提示信息。这些收集品都可以在该选项中查看，没有取得的会以暗色显示。

这个系统鼓励玩家们互相帮助，玩家可以直接点选没有取得的收集品将其装进箱子中（如果箱子里已经有其他收集品，系统会询问是否替换），接着系统会询问是否打开near功能来上传，选择Yes后进入near界面同步数据。在这之后你的好友或者周围的陌生人在玩这个游戏时，通过near功能看到你的需求并且他们已经取得你需要的收集品，那么他们可以通过near将收集品发送过来。同样，在near界面中如果看到朋友在请求帮助，我们也可以将自己已经取得的收集品发送过去，发送过去的收集品是不会消失的。

EXTRAS：从上往下依次是观看制作人名单、与PS3版的《刺客信条Ⅲ》进行联动、输入特典附赠的代码以取得特殊的武器道具以及多人模式中的角色，如果已经输入过代码，那么该栏会消失。



游戏菜单简介

RESUME GAME: 退出游戏菜单。

CURRENT MEMORY：只有在任务中才会显示该项，从上往下依次是退出任务、从任务的起始部分重来以及读取任务中的自动存盘点。

INVENTORY:WEAPONS为查看当前装备的武器数据；TOOLS中显示目前取得的副武器以及部分副武器的扩充包；ITEMS为游戏中的部分收集要素；JEANNE'S DIARY PAGE可以查看已经收集到的艾芙琳生母所写的日记内容。

DATABASE:DNA为选择任务，只有做过的任务才能选择，部分分支任务无法重复进行，也不会显示在该选项中。PEOPLE里可以查看本作中的主要角色介绍；LOCATIONS为游戏中部分场景的图片，随着流程推进会陆续自动解锁；TUTORIALS相当于教程，注意个别操作没有教程，除了在对应任务中自动弹出外没有其他的查看途径。

OPTIONS: 该栏中有多种选项，具体如下。

STATS 中可以查看游戏的记录，其中OVERALL里可以查看总的游戏时间、杀敌总数、移动距离等；MEMORY是达成完美同步的任务总数和重复进行过任务的次数；ASSASSINATION是各种暗杀行动的使用次数；FIGHT AND KILLS是战斗中的杀敌总数、用连杀杀死的敌人数或其他武器/行动的杀敌总数；NAVIGATION是一些移动距离的总数值，如总共攀爬了多少米、在树上移动了多少米等；SOCIAL STEALTH是杂项数据，如某种敌人杀了多少个、躲在马车里移动的总时间、混在奴隶堆中假装干活的总时间等；EXPLORATION是各种收集要素的完成度；ECONOMY主要分为金钱出入的明细和新奥尔良地图的商店占有率。

GENERAL 里的后三项都是调节音效，而前面两项分别是字幕和流血表现的开关。

CONTROLS 为更改调整视点时的操作和灵敏度。

HUD 中可以开关画面中的各种显示数据，从上往下依次是全部开启/关闭、体力槽和身分图标的开关、小地图开关、操作提示开关、武器图标开关。

CREDITS 为播放制作人员名单。

QUIT GAME: 离开游戏，注意没有保存的进度会丢失。

TIPS 根据笔者的实际体验，一般连续进行游戏2~3个小时左右，系统可能就会出现错误强制中断游戏，没有保存的进度会丢失，因此建议大家在刷钱时每过1个小时就保存一下记录，免得跟笔者一样浪费青春。

✣ 主线 & 分支任务流程攻略

SEQUENCE 1

Only a Nightmare

流程 & 要点

追赶眼前那只走位风骚的鸡！

▼

寻找道路前往指定的地点，在拦路守卫的左侧有通路，走到尽头可以从晾着的衣服底下穿过去，然后继续到指定的地点和目标人物接触，接着干掉所有杂兵。

New Orleans by Night

流程 & 要点

前往鸽子的窝收取密函，然后根据地图的提示前往钟楼顶部，途中会一直有路标指引玩家前进的道路。

A Slave in Trouble

完美同步要求

1 分钟内带领女奴隶前往制定的地点

流程 & 要点

短暂的过场后移动到指定地点，系统会提示将身分切换为奴隶。

▼

前往地图上标示的地方，途中有不少杂兵在巡逻，注意不要进入他们的视线范围内，否则会被发现引起战斗。来到指定的地点后在限定的时间里躲进去运货的马车里。

▼

搬起附近的木箱以免引起敌人的注意，移动到指定的地点后放下箱子并继续前进寻找愿意与艾芙琳交谈的奴隶，期间要避开奴隶头子们的耳目，玩家只需移动到奴隶扎堆的地方，艾芙琳就会自动作出伪装的行动，玩家可以通过地图的红点来确认哪些是奴隶头子，或者开启鹰眼来确认。



对话结束后移动到高处进入鹰眼模式寻找黄色的建筑，接着来到指定地点后会触发战斗，基本上连按□键就能轻松地结束战斗。

▼

接下来要引领女奴隶前往制定的地点，按○键可以让她跟随或者停在原地不动。从起点到终点，途中只有一个敌人会在必经之路上巡逻，迅速解决掉他后就可以让女奴隶跟着艾芙琳一路小跑到终点，跑路时注意观察地图，尽量远离红点，否则容易进入敌人的视线范围。

The Safe House

流程 & 要点

剧情后自动换装成贵妇，通过大门离开房子后根据提示撕掉大街上的通缉告示，然后进入指定的店铺购买服装。

▼

原路返回到自己的家里。



Taking Care of Business

完美同步要求

不杀任何人

流程 & 要点

剧情后离开房子前往地图上标示感叹号的地方。

▼

在不被目标发现和不杀任何人的前提下跟踪目标移动，注意尽量不要让目标离开玩家的视线，否则画面中会出现倒计时警告玩家。不小心被目标察觉时不用惊慌，如果距离不是非常近，只要迅速躲到目标看不到的地方稍等片刻即可继续跟踪。

▼

前往蓝色的指定地点向士兵行贿，建议直接用 100% 成功率的价钱，前期资金稍微有点困难，但是到了中后期就会有所好转，因此不用太在意资金的流动。

上船后对着船长按○键魅惑他，剧情后进入撕开信件的环节，用大拇指和食指（当然没有限定使用的手指，只要能撕开信，用脚趾也是可以的噢）同时从左往右触摸前后屏画面中标示的虚线即可。

Your Father's Troubles

完美同步要求

魅惑 2 个以上的士兵

流程 & 要点

前往地图中标示感叹号的地方寻找货物，有时候可能会出现来到货物地点后没有反应的情况，此时可以试着靠近闪闪发亮的货物后按 L 键进入注视模式,往后遇到这种情况时也如法炮制。



▼

取得货物后会看到地图上出现了绿色的区域，该区域里藏有另外的货物，干掉或魅惑守门的士兵后进入院子里找到另一批货物。接下来再去另外一个绿色区域寻找被小混混看守的货物。

▼

找到全部货物后来到蓝色标示的地点接触目标完成任务。

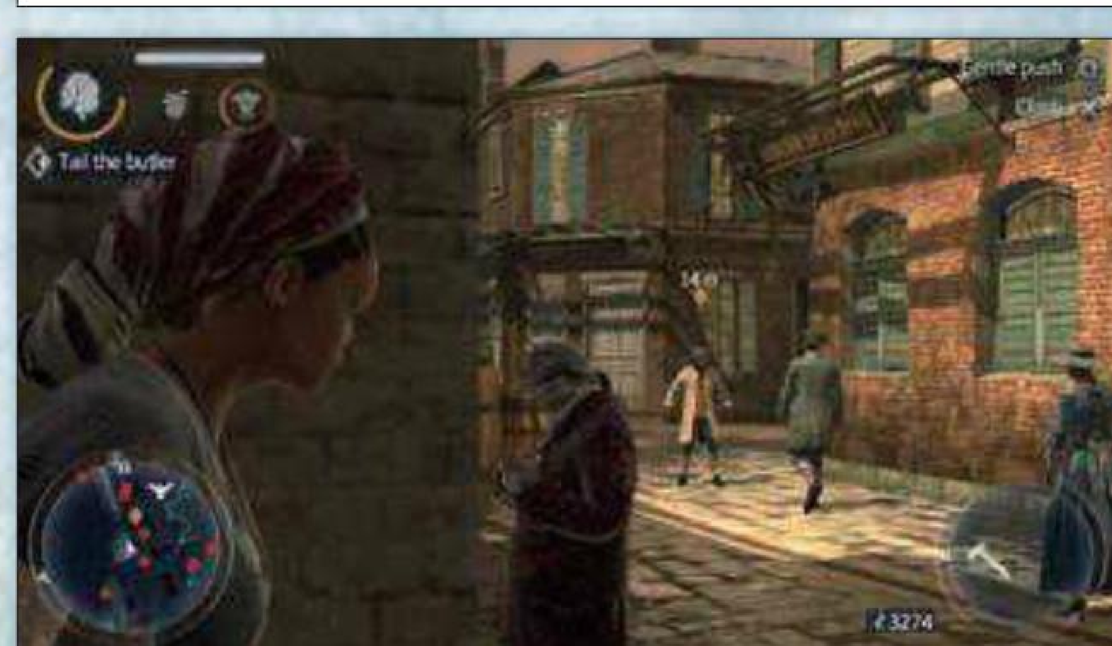
The Key to the Problem

流程 & 要点

进入带有感叹号的建筑触发任务。

▼

前往绿色的地点购买更衣室并切换成奴隶，然后移动到绿色的地点，过程中如果看到可以降低通缉度的官员就不要放过他们，另外也不要忘记去撕掉一些通缉告示。



TIPS 一般情况下在平民的附近按□键，艾芙琳只会作出一个掏出武器的动作而不会将平民干掉，如果想杀平民的话可以先点击他们，等他们的身上出现白色亮光后就可以按□键将平民杀掉了。

跟踪橙色的目标移动，来到固定的地点后目标转移，等目标站稳后靠近他偷取钥匙。

The Colony's Good

完美同步要求

1. 以奴隶或贵妇身分进入指定的建筑
2. 用守卫的火枪干掉总督

流程 & 要点

前往感叹号标示的地点。接下来可以顺便买下附近的更衣室，然后可以选择继续以奴隶的身分潜入指定地点或以贵妇身分进入，前者可以通过目标建筑物附近的树木来到高处后翻越护栏。因为屋子里有战斗，所以建议玩家选择以奴隶的身分进入。



进入室内后要在不暴露的前提下移动到二楼尽头的房间，期间要干掉几个守卫的士兵。

剧情后要干掉目标人物，玩家可以回过头来将前头解决掉的守卫所遗留下来的火枪捡起来，如此一来就能省去在战斗中夺取或捡拾敌人武器的麻烦，触发战斗后只需将目标收拾掉就会进入剧情，因此大可不必和杂兵们纠缠，手持火枪的情况下连打□键并注意防反即可击杀目标。

剧情后从绿点的门离开房子，出门后建议从左边的通道走到尽头，然后再从平台的边缘直接跃过护栏离开目标的宅邸，如果选择的是贵妇装扮则需要从地面的出口处冒着被敌人围剿的风险逃跑，移动到总督府范围外即可完成任务。



At the Pub

流程 & 要点

来到目标地点触发任务，然后和眼前的人对话，接着前往绿色的区域寻找目标人物对话。

根据提示先回自己家，然后查看房间里桌子上的日记，本章结束。

SEQUENCE 2

The Loas Guide You

完美同步要求

在 2 分钟内找到所有面具并抵达终点

流程 & 要点

前往地图上的绿点以推进流程。

进入鹰眼模式寻找隐藏在周围的面具，发现面具后玩家需要靠近它并按 L 键观察。找到第一个面具后根据地图的提示移动到另一块土地上找到第二个面具，接着再根据地图提示找到第三个面具，第三个面具藏在一棵树上，因此进入绿色区域时要注意观察上方。

找到第三个面具后可以顺势从树枝上移动到指定的地点。玩家需要熟记寻找面具的最佳路线才有可能在 2 分钟内完成任务，移动到每个面具所在的区域时都可以利用水面上突出的枯木或树枝来节省大量的时间，切记不要从水中游过去。

The False Mackandal

完美同步要求

2 分钟内完成任务

流程 & 要点

过场后先将副武器切换至刚取得的暗器——吹箭，然后附近会出现目标，用吹箭对它们射击，吹箭的使用方法是当屏幕中有可供玩家射击的目标时，长按△键等待系统自动锁定目标，待光线收束后松开按键，艾芙琳就会自动朝目标射击。

射击完目标后迅速爬上右侧标注的树木顶端，树干的一侧有供玩家攀爬的藤蔓，来到顶部后再用吹箭射击远处的目标，接着利用信仰之跃跳到一旁的草堆里，落地后再迅速射击一旁的两个目标。

Meet the Smugglers

流程 & 要点

爬上一旁大树上的树屋与目标人物对话后前往指定的地点，玩家可以从水路前进，如此一来不用绕路，也不用和陆地上巡逻的敌人碰面。

在 3 分钟以内干掉三个目标，前提是不暴露行踪，地图很广阔，稍微绕一下路便可以轻松地从目标的背后靠近并解决他们。接下来要在我方同伴被干掉之前先杀死 4 名目标，两名同伴的剩余体力会在屏幕的左侧显示，基本上只要连打□键就能完成任务。



A Faithful Acolyte

完美同步要求

系统写的是在 3 分钟内杀死目标的随从，其实要杀死全部敌人才算

流程 & 要点

前往感叹号所在的地方接触目标，对话后进入划船的部分，划船的操作是按 × 键或往下方向划动背触板就可以使独木舟加速，往上方向划动背触板减速，左摇杆控制独木舟的方向，背触的操作不太灵敏，建议用按键操作。

划船跟着目标移动，靠岸后有个 QTE，杀死鳄鱼后在一旁搜刮它的蛋，之后便可以开始收集分布在沼泽各处的鳄鱼蛋了。

接着要杀死地图上标示的目标和他的手下，3 分钟内将他们全部干掉会有额外的奖励。除了树木上方的一名敌人建议暗杀外，地上的全部敌人都可以明目张胆地和他们对着干，玩家可以在敌人扎堆的地方伺机按○键来发动大魄力的双重反击。通常来说最后会与目标单挑，对付他时仍旧以防反为主，不要主动进攻，否则会反过来被他的防反得逞。

全灭敌人后搜索蓝点标示的信件，玩家要从船下部的缺口处进入船身后才能找到信件。

The Second Camp

完美同步要求

除了目标外不杀任何人

流程 & 要点

看完信后来到指定的地点和同伴对话，然后跟着同伴移动一小段距离。

TIPS 短时间内连续杀死三个平民会Game over，之后游戏会在凶案现场的附近重开（在个别地方比如在据点里杀平民后会在自动存档的位置重开），玩家想退出游戏时可以利用这个方法来快速存盘。

同伴会告诉艾芙琳不要杀害无辜的奴隶，之后要跟踪目标移动，前半段跟踪玩家可以从树上移动，后半段则可以借助帐篷的掩护来完成。陆地上除了目标外，被其余的奴隶看到是不会有问题的，最后当目标变成红点后要将其干掉，然后搜查一旁的宝箱。

回到蓝点同伴所在的地方并对话。

Eve of Saint John

完美同步要求

进行一次双重刺杀

流程 & 要点

长途跋涉前往指定的地点找到另一名同伴对话，剧情后如果不是奴隶装扮的话系统会提示玩家切换成奴隶，再次和蓝点的同伴对话，随后艾芙琳会自动划船跟着同伴来到任务地点。

接下来要在不被发现的前提下潜入到指定的地点，途中实现一次双重刺杀可以取得额外奖励，另外要注意按○键让同伴跟上，否则距离同伴太远的话她会莫名其妙地挂掉，距离她稍远时画面中会有提示警告玩家。笔者选择的路线是从画面右边的树桩上爬到树上，然后利用树枝往前移动并沿途暗杀掉在上方放哨的两名敌人，杀掉第二名敌人后可以发现平台附近的下方有供玩家跳跃过去的落脚点，跳到落脚点后就可以利用下方的两名敌人实现双重暗杀，之后再干掉进路中一名有规律移动的敌人后就可以来到绿色的指定地点了。



在同伴的协助下靠近绿点触发剧情，过场后等目标把话说完就会进入战斗，期间靠近目标按□键他会消失，但随后会立即出现在其他地方。接下来恶战连场，先用防守反击迅速干掉手持火枪的杂兵，然后单挑光头土著。由于土著也会使用防反，所以我们不能贸然进攻，最高效的打法是和他保持距离，等他的砍击挥空时从他的身边绕到背后就可以发动一击必杀的割喉咙，三波杂兵战都可以用这种方法解决。最后单挑独臂 BOSS 时直接丢个烟雾弹再上前取他性命。

Citizen E

流程 & 要点

剧情后会出现较为特殊的分支任务，开启鹰眼模式后杀掉红点目标（公民 E）即可完成任务，随后出现的一堆代码不是 BUG，只是游戏的过场而已。将隐藏在三张地图里的所有公民 E 杀掉是通往真结局的关键。

The Whole Truth

流程 & 要点

剧情结束后回到地图上标示着感叹号的地方和目标对话，本章结束。不过地图上还有骷髅标志的分支任务“Bayou Fever（沼泽热病）”，不妨去完成。分支的内容是在限定时间里找到地图上所有绿点标示的解毒蘑菇，然后再返回出发点，接着用拳头将不清醒的人揍晕并给他们喂药就可以开启这个系列的分支，后续需要治疗 9 个患者，往后在沼泽的地图中可能还会看到骷髅标志标示的人物，靠近后他们会向艾芙琳袭击，用拳头将他们打晕再给他们解药即可取得少许的报酬。此外完成该任务后会开启解毒蘑菇的收集。



SEQUENCE 3

Prelude to Rebellion

完美同步要求

用拳头解决敌人

流程 & 要点

离开宅邸后前往暴动发生的地点保护平民，赤手空拳将士兵们击败可以达成完美同步。

前往绿点标示的仓库后来到二楼和同伴对话，该仓库将作为艾芙琳的活动据点，调查一旁的书桌进入海上贸易的教程，粗略看过教程后同伴会继续给艾芙琳讲解其他地方的作用。

Free Slaves

流程 & 要点

离开据点后可以先回家一趟进行分支任务“Free Slaves（解救奴隶）系列”的“A Family Divided”，在家里找到艾芙琳的养母对话，然后前往指定地点杀掉看守男性奴隶的士兵，无伤完成任务可以达成完美同步，建议将两个士兵暗杀掉，之后引领奴隶前往绿色的地点即可。

完成奴隶营救的任务打开地图仔细搜索可以看到另外一个帮助奴隶的任务“Earthly Belongings”，来到该处触发任务后跟着奴隶移动一段距离，接着前往绿点取回奴隶的东西，最后回到奴隶所在的地方和他对话即可完成任务，期间没有杀害任何人的话可以达成完美同步。

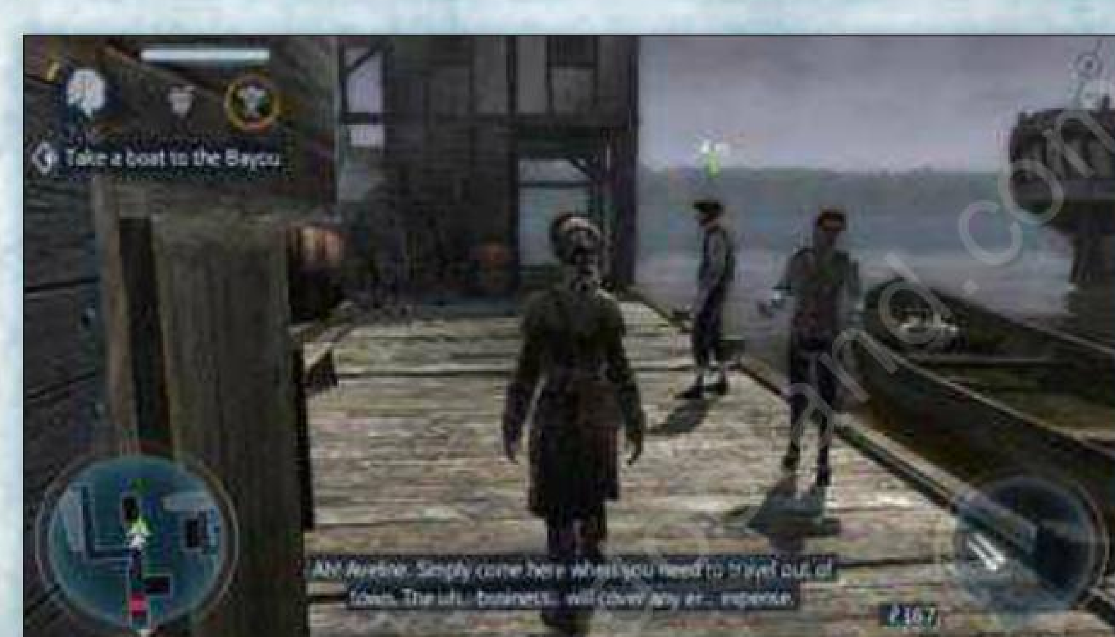
Elegant and Deadly

流程 & 要点

回到主线，和感叹号处的 NPC 对话触发任务后跟着他走一小段路，过场后移动到绿色的地点，接着系统会要求玩家装备上之前在据点得到的阳伞型武器，这把武器是贵妇身分特有的，因此我们可以先在一旁的更衣室换装成贵妇，然后进入武器选择画面选吹箭，接下来再按△键撑开阳伞，接着按△就能对远处的红色目标射击了。

射杀目标后再靠近一旁橙色的目标，过场后回到据点，然后前往指定地点花 500 块钱购买店铺，自家店铺的优势在于买东西时的价格稍低于其他店铺。返回据点，过场后离开据点。

在前往绿色地点的途中顺便找一间更衣室将身分切换为奴隶，否则来到港口后系统会告诉玩家以贵妇身分无法继续任务。如果从陆地进入港口，途经一处过道时会有两个把守的士兵，玩家可以搬起过道入口处的箱子伪装成运货的奴隶混过去。来到目标地点和 NPC 接触即可完成任务。



TIPS 收集宝石的时候，因为贵妇身分无法攀爬，遇到一些在楼上的NPC时，可以绕着建筑物跑，寻找爬到高处的木梯，个别NPC所在的地方需要先爬上木梯移动到另外一座建筑，然后再爬上另外一条木梯才能抵达。

Vanishing Slaves

完美同步要求

比你的对手更快抵达存盘点

流程 & 要点

与感叹号标示的人物接触，接着和蓝点的同伴对话，然后再和远距离外的蓝点同伴对话，接着要比她更快地移动到绿点以达成完美同步，解决掉眼前的所有敌人后任务结束。

Business Rival

流程 & 要点

此时地图上开始出现分支任务“Business Rival（商业竞争者）系列”的“M.Reynaud's Bypass”，任务的内容很简单，和接任务的NPC对话后前往指定的绿色区域寻找目标，目标有多名杂兵护卫，艾芙琳只要干掉目标就能完成任务，完美同步的要求是无伤干掉目标，因此可以好好利用吹箭和烟雾弹。



Storming the Fort

流程 & 要点

与感叹号标示的同伴对话，接着在不被发现的前提下解决掉巡逻的四名守卫，守卫们都距离同伴非常远，而且基本没有交叉监视点，很轻松就能全数暗杀掉。

移动到绿点后开始在同伴的掩护下追杀红点标示的目标，因为距离目标太远的话会算作任务失败，所以沿路上的杂兵都不要管，看到宝箱也不要开。在上楼的时候地板会塌陷，建议直接借助右边的物体返身跳到楼梯上，目标将通路中的门关上时可以从左边突出的平台处跳过去，将目标逼到城堡另一侧的绝路后开始战斗。

干掉目标后可以将剩余的杂兵杀掉搜身，城堡旁边的鸟瞰点也可以顺便去一下，鸟瞰点附近还有一个得了热病的NPC，一并把他治好吧。移动到城堡中央的绿点后任务结束。

In Vino Veritas

完美同步要求

1. 不提高通缉度抵达
2. 马车抵达终点时剩余 50% 以上的体力
3. 1 分钟内杀死最后的 5 个目标

流程 & 要点

回到据点触发任务，过场后跟着同伴跑路，期间只要不提高通缉度即可达成完美同步要求的第一点，注意移动时不要太靠近建筑物或其他障碍物，否则在奴隶身分时一不小心爬上去了就会提高通缉度。

等同伴停下来后和附近的蓝点人物对话，接着和地图上所有标示着特殊图案的NPC对话，最后再和蓝点NPC接触引发暴动。

找到蓝点的同伴，过场后将身分切换为刺客，来到同伴所在的地方和他对话，然后进入一旁的红色戒严区，接下来要在不被发现的前提下放倒 5 名守卫，用艾芙琳自带的火枪就可以轻松完成目标。

接触蓝点后进入策马奔腾的环节（雾），马车的操作是左摇杆控制左右移动，点击屏幕加速，长按屏幕则为减速，为了达成完美同步，建议玩家一直以减速的状态前进，途中注意不要撞上障碍物，且拐弯时的幅度不要太大即可。

人仰马翻后移动到绿点，之后要杀掉士兵以营救反叛者，可以行动后迅速换上烟雾弹，然后往眼前的 4 名敌人身上一丢，连打□键将他们一击必杀后跑上楼将最后一个目标解决收工。

Business Rival

流程 & 要点

在做主线之前可以先完成个别分支任务，打开新奥尔良的地图，寻找商业竞争者的图标，目前可以看到两个图标，他们分为是“M.Salmon's Ships”和“M.Ratel's Merchants”。



进行“M.Salmon's Ships”前建议将身分为切换为贵妇，如此一来不仅能降低任务难度，还能达成“以贵妇身分杀死目标”的完美同步要求。和NPC对话后开始任务，移动到绿点就会出现目标，选择袖剑，接着大方地靠近目标并将其不动声色地暗杀，杀死目标后不用逃离，因为是贵妇身分，守卫们不会对艾芙琳起疑心，等他们调查完目标的尸体离开后，玩家就可以上前搜尸，如果附近还有守卫，可以将他们也干掉。取得密函后撕开它，接下来要解读密函，方法可参考系统部分。

建议用奴隶或者刺客装扮来完成“M.Ratel's Merchants”，任务开始后从屋顶移动到红色目标的附近，完美同步的要求是“借刀杀人”，也就是说不能由玩家来解决目标。吹箭有两种，一种是直接射杀敌人，另一种是令人中毒陷入见人就砍的疯狂状态，我们选择后者，然后对着目标旁边持刀的护卫射击，稍等片刻后就会自动完成任务。如果以贵妇身分进行任务的话要从地面绕路靠近，故不推荐。

Getting Ulloa's Attention



完美同步要求

不暴露的前提下杀死船上的 3 个士兵

流程 & 要点

回到据点继续进行主线任务，来到二楼听同伴说完话后离开据点前往码头处的绿点。

过场后利用一旁的独木舟移动到目标所在的大船附近（距离目标 30M 左右），然后跳入水中潜游到大船旁边的小船上，接着攀附在大船边缘的缺口处，等巡逻的士兵移动到面前再将其暗杀掉，杀掉两名目标后可以直接上船解决掉最后一名目标。



TIPS 用远程武器射杀敌人时，如果艾芙琳和敌人之间有其他NPC存在，那么会误杀该名NPC（包括狗在内，这也是杀死狗的惟一途径），因此在一些狙击任务中使用远程武器时不宜操之过急。

接触绿点后开战，不想浪费时间的话可以直接用烟雾弹，全灭敌人后进入剧情，接下来在限定的时间里离开黄色的区域。

Ship Crew

流程 & 要点

完成上一个主线任务后地图上开始出现分支任务"Ship Crew(船员)系列"的"Mistress and Commander"。建议用行动较为方便的奴隶或刺客装，和触发任务的 NPC 对话后往红点目标所在的地方前进，之后要以赤手空拳将目标干掉，无伤是达成完美同步的要求，揍死目标后返回蓝点 NPC 处完成任务。

A Governor No More

完美同步要求

1. 以三种身分进行任务
2. 在 4 分钟以内完成埋伏

流程 & 要点

前往鸽子的窝收取密函，撕开信件了解情况后前往蓝点的屋顶上和 NPC 对话，之后要移动到绿点的屋顶上，期间可以在更衣室将身分切换一下以达成完美同步的第一点要求。

接下来要在 4 分钟以内完成下列的步骤才可以达成完美同步的第二点：1. 在不被发现的前提下于限定时间里杀死 5 个目标；2. 迅速破坏绿点标示的三个水箱；3. 到蓝色标示的地方按○键搬起炸药，将其运往绿色的地点。以上三个步骤中只有第一个可能会稍微花点时间，建议玩家不要吝啬吹箭，一口气招呼到目标的身上以节省时间吧。

过场后要在限定的时间里依次移动到三个绿点处破坏水箱，然后再迅速来到绿点处触发剧情，接着在蓝点处取得火枪，再对红点的炸弹射击，随后杀死 5 名目标，来到绿点处触发剧情后再靠近蓝点结束本章。

SEQUENCE 4

Southbound

流程 & 要点

在感叹号处按○键开启任务后回到自己家中，在顶楼的房间里接触书桌，撕开信件并以老方法解读密函，接着从绿点标示的大门离开家前往码头的绿点处。

给同伴发完朋友卡后往红色区域移动，接着要在不暴露的前提下混入任意一个绿点标示的奴隶堆中，剧情后自动开始下一个主线任务。

A New Life

流程 & 要点

可以自由行动后与地图上蓝色标示的 5 名 NPC 对话后即可完成任务。来到新地图奇琴伊察后可以开始收集玛雅雕像。

Gathering Tools

完美同步要求

不引发战斗的前提下完成任务

流程 & 要点

该任务的目的是收集素材制作武器，先干掉两个士兵然后从他们的身上搜出腰带，接着从蓝点标示的厨师身上偷窃刀具，一旁的宝箱中有另一把刀具。

进入戒严区绿点所在的高处取得木材，途中如果遇到落单的士兵可以顺便解决掉。取得木材后来到蓝点将炸药搬运到绿点，接下来艾芙琳需要一把火枪来引爆炸药，随便干掉一个手持火枪的士兵吧。引爆炸药后来到绿点按○键完成任务。

The Company Man

完美同步要求

保护俘虏的战斗结束后他的剩余体力在 50% 以上

流程 & 要点

来到感叹号处接任务，开始跟踪橙色的目标移动，进入戒严区后要多利用草堆来避开巡逻士兵的视线，另外也要注意让目标保持在艾芙琳的视线范围内。

目标移动到指定地点后触发剧情，随后要保护俘虏不被敌人杀掉，接着要和手持鞭子的敌人单挑，戳他几下后触发剧情并入手鞭子，用鞭子杀掉赶来的士兵即可完成任务。鞭子的使用方法是按△键束缚敌人，如果距离敌人较远的话会自动将对方勒死，距离近时则可以先按△键让鞭子缠上敌人，然后按□键对无防备的敌人攻击。

Trail of Truth

完美同步要求

1. 不引发战斗的前提下完成任务
2.5 分钟内完成任务

流程 & 要点

和刚刚解救的俘虏对话触发任务，然后跟着绿点移动到绿色的区域，进入区域后开启鹰眼观察地面上的紫色脚印，一直顺着紫色的脚印来到小屋附近会看见蓝色的脚印，按 L 键观察蓝色的脚印后再移动到绿点上，撕开信封解读密函即可。



The Secret of the Cenote

完美同步要求

1.2 分钟内完成小游戏
2. 无伤完成任务

流程 & 要点

任务开始后移动到绿点所在的地方，玩家只需贴着右边走就能找到靠近绿点的路。接着大胆地往下方的绿点跳跃，进入水中后要潜到水里才能找到前进的道路，潜游到另一边着陆后一直跟随绿点的方向移动。从高处往下方移动时，要攀附在墙壁上的藤蔓或裂缝处慢慢往下移动。个别地方需要利用鞭子的特殊跳跃才能抵达。

在最后上岸前的水中可以找到一个玛雅雕像，经过漫长的跑路后来到神秘机关所在的地方，从一边旁的道路来到高处接触机关开始解谜小游戏。小游戏的玩法很简单，通过转动和倾斜 PSV 将小圆球移动到中央的凹陷处即可。

调查绿点所在的机关触发剧情，战斗一触即发，在烟雾弹的辅助下可以轻松地无伤杀光所有敌人，不想用烟雾弹的话可以和敌人拉开距离，然后用鞭子逐个击破。



实用技术 攻略透解

TIPS 刷线上模式的等级时，如果任意一边的阵营获得了胜利，那么会立即重新开始下一轮的对抗，玩家需要重新选择阵营和据点，而上一轮中提升过的人物能力和等级都不会保留，所以想花最少的时间来取得奖杯的玩家建议尽量在同一轮对抗中进行。

全灭敌人后要在限定时间里离开崩塌的洞穴，基本上只要一直往前跑，前头没有路的时候就向右转，爬上陡峭的斜坡时动作要快，否则艾芙琳会因为惯性一直往下滑回起点的地方，不过由于时间非常充足，没有信心一鼓作气爬上顶端的玩家也可以每爬到一个落脚点就停下来观察一下情况。来到绿点后艾芙琳终于与失散多年的母亲相遇，本章也到此结束。

SEQUENCE 5

Prodigal Daughter

流程 & 要点

剧情后离开仓库，前往绿点所在的绿色区域，进入该区域后开启鹰眼模式寻找目标，找到目标后会立即开始跟踪橙色目标，目标移动到指定地点后会开始逃跑，玩家要无视杂兵一直追着目标移动，当他跑到特定的地点后任务结束。

Rotten Barracks

完美同步要求

1. 利用炸药炸死目标
2. 杀死目标后不被敌人发现

流程 & 要点

前往感叹号处开启任务，进入红色区域打开鹰眼模式寻找目标，找到目标后要在不暴露的前提下将其杀死。

目标会有规则地在广场里移动，广场的一角有个炸药桶，玩家可以先将高处的士兵干掉，然后拿着他们的火枪在炸药桶上方待机，等目标移动到附近站稳后引爆炸药。接着可以继续躲在高处用火枪清理掉地面上的大部分敌人，然后再去搜目标的身。最后离开黄色的区域，撕开信件完成任务。

Business Rival

流程 & 要点

流程推进至此会出现更多的商业竞争者的分支任务，玩家不妨将他们逐一完成。

M.Chapperon's Textiles：在限定时间内于绿色区域里找到不断移动的目标，干掉目标后搜身取得信件，撕开信件再解读密函即可完成任务，2 分钟内完成任务是完美同步的要求。

M.de Chevallier's Weapons：用炸药炸死目标可以达成完美同步，建议用自带火枪的刺客装来完成任务。任务开始后可以先跟着目标走一阵子，观察他的移动规律，他来到一个院子中必定会停下来片刻，该院子里也正好有多个炸药桶。玩家可以趁他移动到其他地方的时候在院子里设置炸药，然后爬上屋顶，等目标移动到炸药附近时引爆，炸死目标后先不要急着下去搜身，因为炸药会引来周围的敌人，如果此时去搜身就极有可能因为行踪暴露而导致任务失败。最稳妥的做法是继续呆在屋顶用火枪解决掉陆续前来的士兵，通过地图确认附近没有红点后再前去搜目标的身，撕开搜来的信并解读密函。



M.Marcantell's Materials：因为完美同步的要求是魅惑目标，所以必须用贵妇装来完成。移动到绿色的地点后目标出现，靠近目标后将其魅惑并带到人烟稀少的地方，然后……你懂的，搜尸后撕信解读密函即可完成任务。

M.de Vandal's Harbor：任务开始后在限定的时间里移动到码头的船上，接下来要保护船只，敌人的数量众多，烟雾弹又可以派上用场了，不想依赖道具的话则可以用防反的打法来一举击杀多个敌人。用袖剑杀死目标可以达成完美同步。

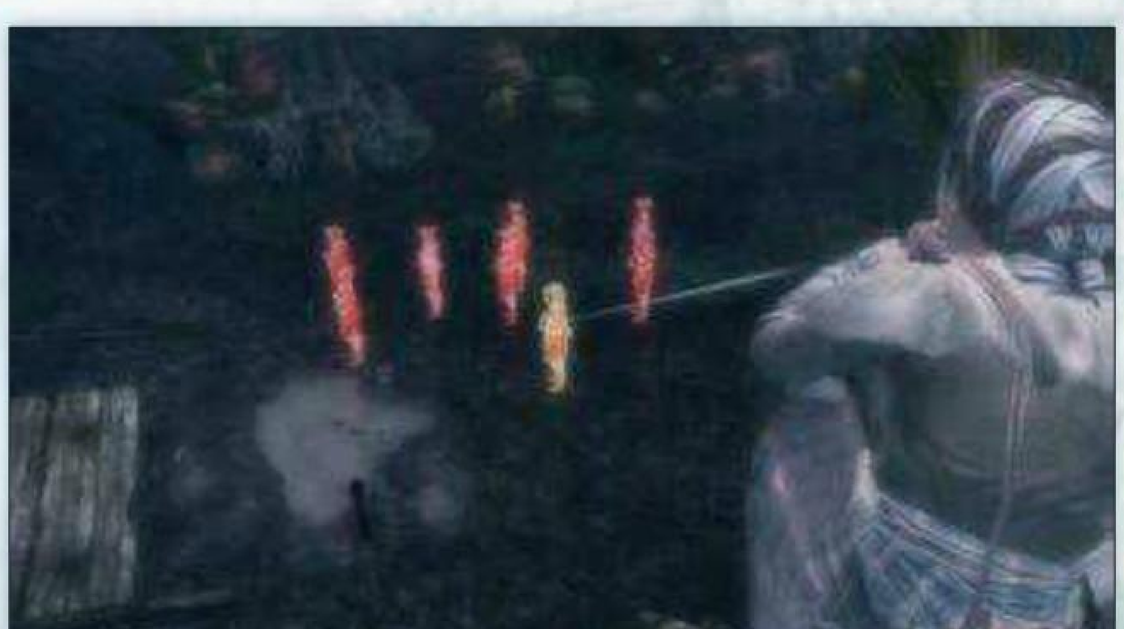
Power of Voodoo

完美同步要求

1.1 分钟内找到目标
2. 至少使用一次狂暴吹箭

流程 & 要点

从感叹号处移动到沼泽地区，然后再接触该地区的感叹号开启任务，接下来进入鹰眼模式寻找地面上的脚印，根据脚印的方向迅速移动到目标的附近后触碰刚刚出现的绿点触发剧情。1 分钟内找到目标可达成完美同步的要求。



前往远距离外树上的绿点埋伏敌人的小队，可以行动后进入鹰眼模式确认接下来要干掉的橙色目标，这里建议用狂暴吹箭对其射击以达成完美同步，因为越往后敌人的数量越少，狂暴化的目标反倒容易杀掉敌兵导致任务失败。

等骚动结束后跟踪敌方小队前进一段路，当他们停下来后玩家要借助附近的树干爬到树上的绿点，然后再重复上述的确认→射杀步骤，不过这次只需要用一般的吹箭就好。之后再重复一次跟踪→移动到绿点→鹰眼确认→射杀的步骤后任务结束。

The Lighthouse

完美同步要求

不被发现的前提下完成任务

流程 & 要点

来到感叹号处和同伴对话，剧情后要移动到地图上绿点标示的灯塔顶部，玩家可以从画面右侧的水中游到灯塔附近来回避掉绝大部分的敌人，爬上灯塔后注意靠近塔顶的地方还有一名士兵，可不要因为被他发现而导致完美同步前功尽弃了，来到顶部后开启另一侧的机关即可完成任务。

Free Slaves

流程 & 要点

A New Recruit：解救奴隶系列的分支任务，虽然和主线无关，但由于下一个主线任务就是本章的最后一个任务，因此玩家可以考虑将沼泽地区的分支完成。

与图标标示的男性奴隶对话后答应帮他找老婆，之后移动到绿点就会发现他的老婆和几个士兵在一起，在敌人抓到女奴隶之前杀光敌人可以达成完美同步，上前干掉敌人后要立即追上女奴隶，否则被她跑远了会导致任务失败，与她距离不远时按○键使用飞扑将她停下来即可完成任务。



Stolen Goods

完美同步要求

无伤完成任务

TIPS 完成游戏中的任意收集要素都会解锁一些装备、服装，比如集齐刺客硬币、宝石和巫毒人偶后裁缝店中会出现这三种身分的免费特殊服装；将移动商人处的所有怀表买完后，武器店中会解锁一把射程很远的枪；收集所有的鳄鱼蛋后会得到一顶装备后鳄鱼不会攻击艾芙琳的旅行者帽子。

流程 & 要点

来到感叹号处和喝醉的同伴触发剧情，过场后要在同伴存活的前提下杀光目标，想无伤可以多利用道具。之后一路往绿点移动，途中要对付数波敌人，来到尽头的绿点后撕信解读密函，剧情后本章结束。

SEQUENCE 6

Ship Crew

流程 & 要点

回到新奥尔良后可以选择性地完成一下船员系列的分支任务，打开大地图寻找一下船员图标吧。

The Cannon：不杀任何人完成任务是完美同步的要求。来到鸽子窝触发任务，撕开信件，看完信后移动到绿点打开宝箱就能完成任务。因为不能被敌人发现，也不能杀害敌人，玩家可以借助地图最上方城墙壁的藤蔓攀爬到高处，如此一来可以轻松地潜入戒严区，接下来只要注意避开在高处巡逻的士兵即可。

Before the Mast：无伤完成任务是完美同步的要求。任务的目的是在限定的时间里移动到 11 个绿点处，途中会有两名持枪的敌人对玩家射击，只要动作快就可以赶在他们开枪前靠近并干掉他们。此任务会稍微考验一下玩家的操作，更多的则是要求玩家寻找最便捷的移动路线，跑路的原则就是绝不落到地面上，全程都可以借助横杆、树枝等物体来在高处移动。

Return to Mexico

完美同步要求

移动 5 次以下解决谜题

流程 & 要点

接触码头处的感叹号回到奇琴伊察开始任务。剧情后根据绿点的指引一直往下方移动来到独木舟处，进入划船部分后注意不要和岩石等物体发生碰撞，好在船的耐力值不低，因此只要不是碰撞得太厉害都可以顺利上岸。



弃船过场后直接跳下前方的水里，着陆后贴着右边走到尽头可以找到玛雅雕像，之后爬上场景内一座巨大的石柱顶部并顺势跳入中空的部分来到水中，长距离潜泳时小心机关，氧气不足时可以仔细观察画面，通常来说升起的气泡上方都有换气的空间。泳道会出现左右两边的分叉路，右边的岸上区域里有个宝箱不要错过。拿完宝箱后再潜下去选择左边的进路，这段水路有很多机关，可能会意外挂个几次。

来到广阔的区域需要往上方移动，从墙边突出来的踏板开始一连串的攀爬，期间有两处需要玩家利用鞭子跳跃，因为没有时间限制，所以期间找不到进路时不妨停下来仔细观察后再继续前进，匆忙跳跃搞不好会因为失误摔死。

爬到顶部后继续往绿点处移动，解谜部分中先移动最上方从左往右的第二个石板，然后再移动正中央的石板即可，最后取得另一半的谜之石板，剧情后本章结束。



SEQUENCE 7

An Urgent Favor

流程 & 要点

来到家门前的感叹号处触发任务，接着回家探望重病的父亲，剧情后离开家移动到绿点处和奴隶对话，之后带领他前往指定的地点即可，途中如果有士兵拦路可以考虑将他们解决掉，注意要保护奴隶不被敌人干掉。

Smugglers

流程 & 要点

从感叹号处来到沼泽后可以先完成"Smugglers（走私者）系列"的分支任务"Mapping the Bayou"。来到地图上图标所在的地方和同伴对话，之后要靠近 3 个绿点所在的绿色区域，注意不能被敌人发现，否则任务会失败。接触完全部绿色区域后回到同伴处对话即可开启后续的分支。

打开地图会发现多出了很多走私者的图标，玩家需要做的是前往每一个图标所在的地方，杀掉区域里的敌人，然后打开宝箱获取信件，之后撕开信封并解读就能完成任务。

Supplying the Revolution

完美同步要求

1. 任务中不游泳

2. 只使用近战武器完成战斗（烟雾弹也可以用）

3. 完成任务时木筏的耐力值剩余 50% 以上

流程 & 要点

回到主线任务，与地图上的感叹号角色对话触发剧情，过场后移动到绿点就会开始紧张刺激的保护木筏大作战。一开始可以从木筏的右边利用水面上的树桩等物体登陆杀敌，杀完眼前的敌人后不要停下来，迅速往右边移动干掉船上的敌人，然后再顺势将前面高台上的一群敌人全部杀掉，烟雾弹能有效地帮助玩家实现速杀。接着再从树枝上往右前方移动干掉陆地上的所有敌人，接着再往左边移动杀敌……好忙……如果无法一次性达成所有完美同步要求的话可以在任务结束后重新挑战，单独针对某一项要求来完成。另外保护木筏的部分可以通过读取存盘点的记录来加满木筏的耐力值。杀光指定的敌人后进入剧情，任务结束。

Secret Stash

流程 & 要点

从感叹号处回到新奥尔良，如果之前在沼泽有做走私者的任务，那么回到新奥尔良后会看到附近有一个走私者任务。来到图标所在的房屋顶部接下任务，接着前往绿色的区域里开启鹰眼模式，寻找打开天窗的屋顶调查，会看见黄色显示的宝箱，入手后任务结束。

The Last Dance

完美同步要求

无失误地完成舞蹈

流程 & 要点

回到据点二楼和好友对话触发任务，接着和 3 个蓝点的 NPC 对话，结束对话后进入鹰眼模式搜索绿色区域里的橙色目标，上前和他对话触发剧情。

剧情后开始跳舞的环节，屏幕会不时闪现带有方向的箭头，玩家只需按照指示的方向划动屏幕即可。舞蹈结束后魅惑目标，然后将他带到绿点处杀掉，最后移动到绿点结束任务，本章结束。

TIPS 完成分支任务有许多好处，比如完成商业竞争者系列的分支任务后，地图上原本属于竞争对手的商店会变成未购买的武器/裁缝店；完成走私者系列的分支任务后裁缝店中会追加走私者的帽子，装备后购买弹药时半价。

SEQUENCE 8

A Fool's Errand

完美同步要求

1 分钟内爬上峭壁

流程 & 要点

前往鸽子的窝查看信件开启任务，过场后来到纽约寻找康纳。移动到绿点后触发剧情，随后要追上橙色的目标并按○键将其扑倒。之后要借助峭壁上没有被雪覆盖住的部分往上爬，1 分钟内爬到顶部接触绿点即可达成完美同步。

根据绿点的提示一直前进，沿途要干掉一些敌人，在康纳的协助下应该问题不大。利用鞭子跃过毁坏的桥梁后要转身将木板踢下去给康纳铺路。继续前进触发过场，随后艾芙琳要利用树枝移动到城堡里边的绿点处。

短暂过场后来到绿点进入了望塔触发剧情，之后与以往的同伴战斗，全灭敌人后触发剧情，接着在限定时间里爬到了望塔上部的缺口处触发剧情，本章随之结束。

SEQUENCE 9

Abandoning Pretense

完美同步要求

和士兵们周旋 1 分钟

流程 & 要点

任务开始前可以多准备些烟雾弹。来到自家门前接任务，然后回家触发剧情。从家里逃出来后与士兵们周旋，经过一定时间或受到一定伤害后自动触发剧情，任务结束。这里有个小小的 BUG，如果没能在第一次玩时就达成完美同步，那么不要选择从上一个存盘点开始，因为从存盘点开始的话时间会不足 1 分钟，因此要选择重开任务。另外在战斗中用烟雾弹时不要丢得太狠，否则敌人持续处于无防备状态的话会进入非战斗状态（头上的图标呈灰色），如果全部敌人都进入非战斗状态的话会直接触发剧情。如果达成了完美同步，那么在 1 分钟后进入过场时会显示。

Confronting Agate

完美同步要求

1. 无伤完成任务
2.5 分钟内完成任务

任务开始后先砍死眼前的目标，之后艾芙琳不幸中毒，接下来要不断杀死杂兵并移动到目标所在的地方，来到树顶后任务结束，进入一般结局。



Citizen E

完美同步要求

2 分钟内杀死目标

流程 & 要点

如果将隐藏在新奥尔良、沼泽以及奇琴伊察地图中的公民 E（共 5 个）全数干掉，那么将通关画面途中突然出现的最后一名公民 E 杀掉就能进入本作的真结局路线。前往公民 E 所在的地方时不用心急，因为时间还算比较充足，玩家只需按部就班地寻找前进的道路就可以了，无需寻找什么捷径，前面几次快要抓到他时他会传送到另外一个地方。

Reconciliation

完美同步要求

无伤干掉 9 个士兵

流程 & 要点

一上来可以先开一枪干掉一个敌人，然后拉开距离用鞭子逐个击破。

上楼梯来到转角处时可以先用火枪杀掉上方的一个敌人，充填好子弹后再上楼触发战斗，再开一枪解决掉另外一个敌人，与剩下的一个敌人单挑。

第三波战斗紧随第二波，因此第二波战斗结束后要迅速填充一发子弹然后对敌人射击，接着再次用鞭子逐个击破。当然，如果烟雾弹充足的话可以很轻松地无伤杀死所有的敌人。

杀光所有的杂兵后就制裁幕后的黑手——后妈吧！





玩后感

在网上随便点开一个《刺客信条 Ⅲ 解放》的论坛都能看到好多关于坏档的怨妇帖，本人的运气还算不错，直到刷完单机部分的奖杯为止都没有遇到致命的坏档 BUG，虽然之后在刷钱时遇到了几次莫名其妙的错误导致一上午、一晚上的功夫白费……本作无疑是一个赶工而成的半成品，不单止 DEBUG 没做好，游戏中的许多细节都处理得令人失望，比如在海上贸易买卖货物时只能通过点击来增加货物数量，刷钱的时候让人有种自己是高桥名人的感觉啊有木有……希望官方能在日后放出修复 BUG 以及改善细节的补丁吧！

TIPS 如果同时购买了本作和PS3版的《刺客信条 Ⅲ》，那么可以进行联动，将两个版本的游戏打开并接上数据线，然后进入主菜单中的EXTRAS选项后选择联动即可。

✣收集要素

第一章结束后开启日记的收集；杀死流程中的第一只鳄鱼后开放鳄鱼蛋的收集；在沼泽地图完成分支任务“沼泽热病”（详见流程攻略第二章的最后部分）后开启解毒蘑菇的收集；进入第三张地图“奇琴伊察”后开放玛雅雕像的收集。进入第四章后将开启三个收集要素，分别是：

1. 宝石：所有身分都会在地图显示宝石图标，但只有在贵妇身分时才可以通过魅惑目标取得宝石。

2. 刺客硬币：只有在刺客身分时地图上才会显示图标，杀死目标后搜尸取得。

3. 巫毒人偶：只有在奴隶身分时地图上才会显示图标，需要从目标处偷窃取得。

注意除了宝石、刺客硬币和巫毒人偶外，当玩家靠近日记、解毒蘑菇和玛雅雕像所在的地方时，地图上不一定会显示图标来提示玩家，此外三张收集地图中的宝箱数量并不全，因为随着流程的推进以及任务的完成度，宝箱会陆续刷新出来，如果全部在图中标示会与一些关系到奖杯的收集图标重合，请读者们见谅。另外个别有宝箱图标的地方，由于有 BUG，所以就算移动到该处也看不到宝箱。

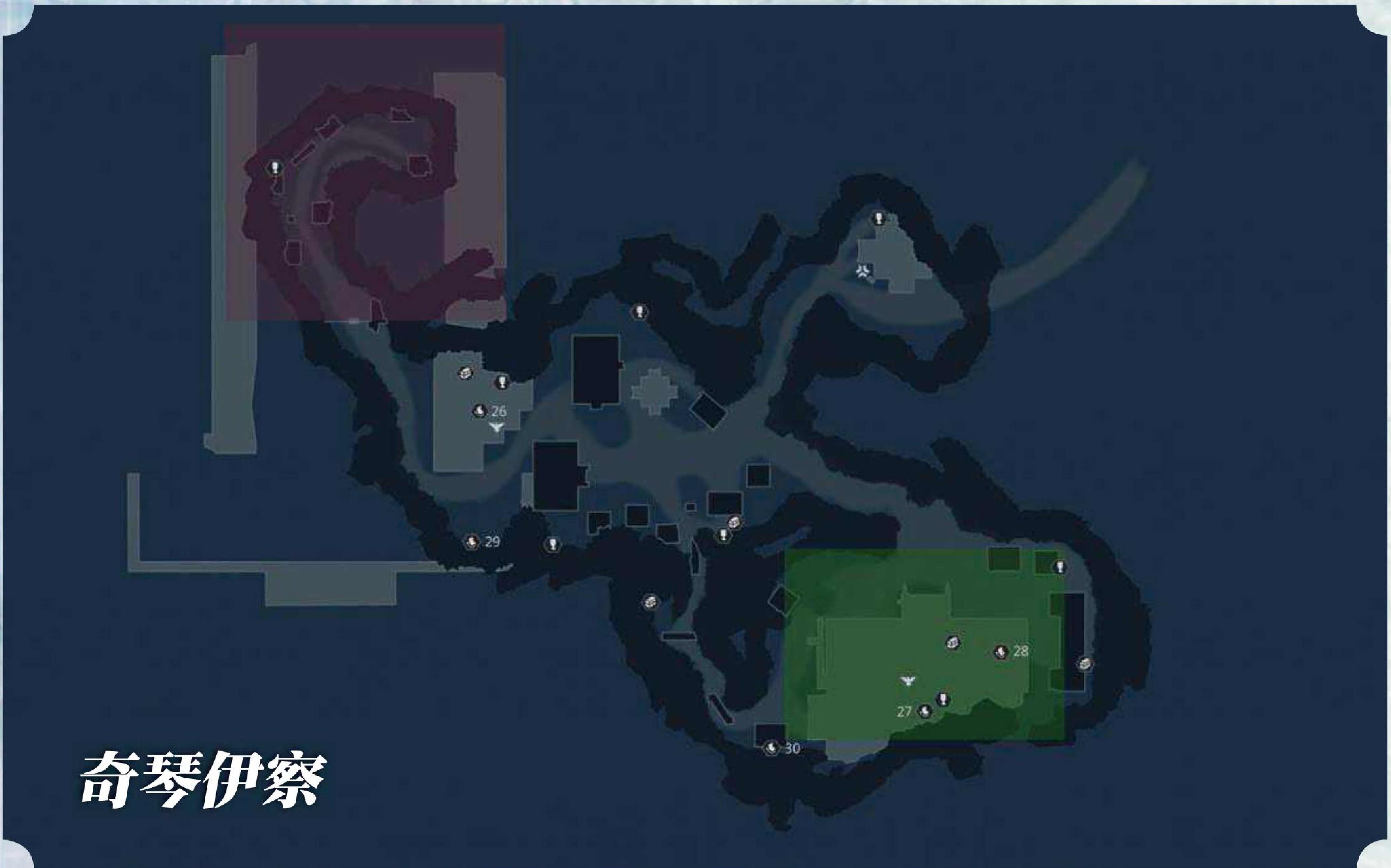
与真结局路线有关的公民 E（Citizen E）所在的区域在地图中以绿色部分表示，红色的区域则是戒严区。

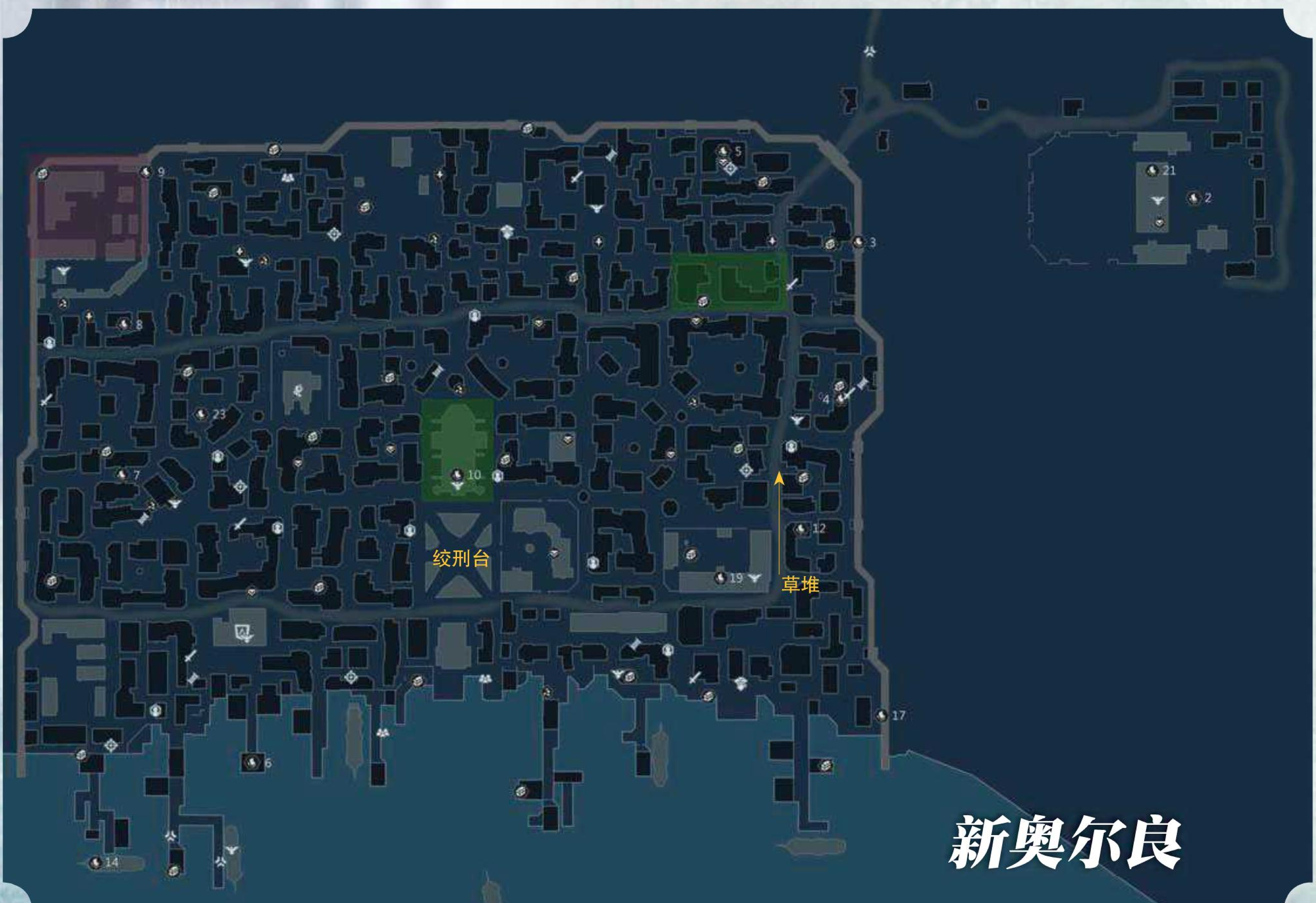






TIPS 日记的第1和13页会在流程中取得；玛雅雕像在第四章最后一个任务的水中、第六章最后一个任务中各藏有一个（参考流程部分）。





TIPS 与PS3版联动后除了在武器店里追加了一把短斧外，还会在第八章中追加一个操控康纳进行的任务，该任务中有高几率出现双枪无限弹药+不用装填的BUG，杀起敌人来异常爽快。但是笔者在完成了联动任务后丢失了一把收集所有怀表后取得的枪，在据点里找不到，而且连武器店中的购买选项都不见了……

奖杯指南

名称	取得方法	杯种
Platinum Trophy	取得除本奖杯以外的所有奖杯	白金
Sequence 1	完成Sequence 1	银杯
Sequence 2	完成Sequence 2	银杯
Sequence 3	完成Sequence 3	银杯
Sequence 4	完成Sequence 4	银杯
Sequence 5	完成Sequence 5	银杯
Sequence 6	完成Sequence 6	银杯
Sequence 7	完成Sequence 7	银杯
Sequence 8	完成Sequence 8	银杯
Complete Aveline's Story	通关（一般结局路线）	银杯
The Truth	进入真结局路线，详见流程攻略的最后一章和收集要素的部分	金杯
Complete 100% of all Mission Constraints	所有主线任务达成完美同步要求	银杯
Human Shields	累计用敌兵抵挡敌人的枪击10次	银杯
Diarist	收集所有日记	铜杯
Egg Hunter	收集所有鳄鱼蛋	铜杯
Statuette Collector	收集所有玛雅雕像	铜杯
Persona Collector	收集所有的刺客硬币、宝石、巫毒人偶	银杯
Machete	装备短刀Sugarcane Machete在15秒内杀死5个士兵（不能用连杀系统）	银杯
Climber	累计攀爬8848米	铜杯
Survivor	遇到鳄鱼时累计成功使用5次QTE	铜杯
Charming	累计魅惑50个NPC	铜杯
Disguised	累计在更衣室切换身分50次	铜杯
Shipmaster	在海上贸易中同时拥有8艘船（买满8艘船后要退出海上贸易）	铜杯

名称	取得方法	杯种
Swamp Queen	不接触地面在10根树枝上奔跑，推荐在第八章取得	铜杯
Tree ninja	从树上完成15次空中暗杀	铜杯
What is she doing?	以贵妇身分累计在屋顶上杀死7个士兵	银杯
Notorious	以刺客身分在新奥尔良活动10分钟（站在原地10分钟即可，期间不能读档或重开）	铜杯
Deadly Haystack	在草堆中用吹箭累计杀死50名士兵	铜杯
Umbrella	用贵妇身分特有的遮阳伞吹箭累计杀死25个士兵	铜杯
My 1st Dressing Chamber	购买一个更衣室	铜杯
Buy All Dressing Chambers	购买游戏中的所有更衣室	铜杯
Thief	累计偷5000块钱，建议贿赂贪官然后再偷回来	银杯
Hangman	用鞭子累计使用10次捕食者的动作来杀死士兵	铜杯
Mushroom Queen	收集所有的解毒蘑菇	铜杯
Poison	利用狂暴吹箭驱使一个敌人一次性杀死5个敌人	银杯
Hanger	在新奥尔良地图中央广场的绞刑台上用鞭子勒死一个敌人，绞刑台的位置标注在收集地图上	铜杯
RHP Master	在游戏中的所有鸟瞰点上按○键更新地图	铜杯
Business Woman	完成所有商业竞争者（Business Rival）的分支任务	银杯
Pirates	完成所有船员（Ship Crew）的分支任务	银杯
Bayou Fever	完成所有沼泽热病（Bayou Fever）的分支任务，需要救助后续的9个病人	银杯
Liberation	完成所有解救奴隶（Free Slaves）的分支任务	银杯
Predator	在树上进入鹰眼模式用吹箭杀死一个敌人（该奖杯可能会遇到BUG，笔者在树上进入鹰眼模式就自动取得了）	铜杯
Fighter	线上模式中累计进行100次战斗	铜杯
Power master	线上模式中累计进行30次宝箱点任务	铜杯
Completionist	线上模式中将玩家等级提升至上限，详见系统解析的相关部分	银杯

难点奖杯详解

除了网战的奖杯需要花点时间来练级外，其余的单机部分奖杯都可以说是唾手可得的，建议玩家将收集道具类的奖杯留到通关后再去取得，流程中如果路过收集点也可以顺便收集，不过最好自己记录一下，否则不记得哪些是取得过的话还要再跑一遍去确认是很浪费时间的。因为有玩家遇到通关退出游戏后无法读取存档的BUG，而且几率还不低，所以大家通关后最好不要退回到主菜单。达成真结局和全主线任务完美同步的方法可以参考流程攻略。

Human Shields

会射击的只有士兵，而且需要和士兵拉开一定的距离时他们才有可能举枪，推荐找两人一组的士兵下手，触发战斗后不断奔跑引诱其中一个士兵开枪，看到士兵头上的红色图标变成黄色后证明他开始举枪，此时要迅速靠近另外一名敌人按 × 键将其擒获，接着艾芙琳会自动完成用敌人挡枪的动作。射击过的敌人再射击时需要装填子弹，为了节省时间可以直接将射击的敌人杀了然后再去找下一组目标。

Machete

装备 Sugarcane Machete，然后引来一大群敌人，丢个烟雾弹，之后连打□键吧。

Climber

找一面爬不上去的墙壁，然后用橡皮筋固定好 R 键，再用其他方法将左摇杆固定在推前的方向挂机即可。

Charming

先魅惑任意一个 NPC，带着他找到另外一个可以魅惑的 NPC，然后轮流着魅惑这两个 NPC 即可快速取得。

Tree ninja & Poison

取得 Tree ninja 的前提是必须用刺客身分且装备袖剑，要躲在大树的树枝上（不能站在 V 型的树杈上），且不能使用双重暗杀。推荐在第三章的主线任务“Vanishing Slaves”里刷，来到杀死全部敌人的环节时先躲在树上，然后按 L 键锁定（有玩家反应不按 L 键锁定的话不累计杀敌数），按□键飞扑而下将其杀掉后迅速躲到树上，等小地图周围的一圈变成黄色即可狙杀下一个目标。建议优先杀掉最远处落单的白衣士兵，他的攻击意识比较高，被敌人发现后想逃走时会受到他的阻拦。注意全灭敌人后不能选择读档，而是要完成任务，否则不会累计杀敌数，重复这个任务 2 ~ 3 次即可。

取得 Poison 的推荐任务同样是“Vanishing Slaves”，还是来到全灭敌人的环节，这次用狂暴吹箭对着上面提到的那个白衣士兵射击，接着就可以等着奖杯弹出了。

What is she doing?

先以贵妇身分引来一大群敌人，然后跑到据点的二楼将他们杀死即可，据点外围的一侧有斜长的阶梯供玩家移动。

Deadly Haystack

新奥尔良地图右下方有一个极佳的地点，具体位置用文字“草堆”标示在新奥尔良的收集地图上。用吹箭杀死驻守在这里的四名士兵后，顺着收集地图上的箭头方向一直跑，直到遇到两名士兵后停下来将他们杀掉，接着再跑回去草堆的地方，驻守在那边的四名敌人会刷新。如果想节省点买吹箭的金钱，杀死敌人后可以搜身碰碰运气。

Hangman

捕食者的发动条件是玩家需要站在高处，然后用鞭子长按△键将敌人拖到自己的下方，然后艾芙琳会作出特殊的动作将鞭子狠命一扯籍此来勒死敌人。注意有时候会因为敌人的距离太远，敌人可能刚刚被拖到自己的下方就挣脱了，此时要再次长按△键来将他勒死。

TIPS 联动追加任务的流程：杀掉4名敌人→不断移动到绿点直到和艾芙琳分开→继续往绿点移动→来到城堡附近时要从城墙爬入城内，然后移动到绿点接触炸药→设置好导火索后离开城堡前往绿点→接着无伤杀死6名敌人就能达成完美同步并完成任务。



无尽传说2	NBGI	角色扮演
PS3 テイルズ オブ エクシリア2		日版
2012年11月1日	1人	7980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：15岁以上

《无尽传说》作为系列 15 周年的纪念作品可以说享有很多其他同系列作所没有的待遇。即使没有所谓的完全版，但名为“2”的续作可是除了《宿命传说》就再也找不到的了。本作《无尽传说 2》虽然系统没有太大变化，但是细节上的改善以及原本不能参战的角色加入，填补了前作很多遗憾。认真品味本作的话，绝对会体验到其他《传说》所没有的震撼和感动。

通关时间：40小时

文 宇宙人、莱雅 美编 心の永恒

系统详解

操作指南（非战斗）

按键	功能	按键	功能
○	对话 / 确定 / 选择	×	取消 / 走路时减速
□	打开迷你地图	△	打开菜单
L1	重置视角 / 选择	R1	显示目的地 / 选择
L2	开启还债页面	R2	加速跑
L3	快捷菜单	R3	打开大地图
Start	暂停	Select	启动 Skit
左摇杆 / 十字键	走路 / 选择	右摇杆	调整视角

操作指南（战斗）

按键	功能	按键	功能
○	普通攻击	×	术技攻击
□	防御 /+ ↑ 为跳起	△	打开菜单
L1+ 方向键	切换操作角色	R1	确认敌人情报 / 切换敌人
L2+ 左摇杆	战场内自由移动	R2	发动共鸣术技
L3+R3	骸壳模式	L1+R1/R2	切换武器
L3	挑衅 / 提坡切换	L1+ ○ + 左摇杆	侧面闪避
Start	暂停	Select	切换操作模式
左摇杆	移动	右摇杆	术技操作

AC和TP



本作的战斗系统和《无尽传说》一样，采用 AC 和 TP 相结合的战斗方式。

无论是通常攻击还是术技攻击，不管是怎样的攻击所消费的 AC 值都只有 1，而进行移动或防御的时候是不消耗 AC 值的。被消费的 AC 值会在攻击后自动回复。按住 L2 键在战场上自由移动时也会消耗 AC，后期可以通过 Skill 来取消 AC 的消耗。

使用武身技和精灵术会消耗 TP，TP 的回复只能通过普通攻击和药品来进行，部分 Skill 也能提高 TP 的回复速度。

术技



只要把术技登陆到术技槽里就能够通过 × 键 + 左摇杆（上下左右）和右摇杆（上下左右）来发动术技，游戏一开始能够登陆的术技槽只有八个，后期可以扩展到十六个，发动方法是 L1+ × + 左摇杆（上下左右）和 L1+ 右摇杆（上下左右）。在战斗里使用△键呼出菜单时也能够进行设定。技与技之间的连携只要在 AC 不为 0 的情况下都不会中断，不过前提是结束动作的硬直别太大。

术分为攻击型、辅助型、回复型三种，蜜拉、缪泽和罗恩主要是攻击型，艾丽泽是回复型，蕾娅是辅助型。术技的使用次数越多，TP 消耗就越少，还能加强术技的伤害输出或者增加术技的攻击效果。

关于术技特别要注意的是蜜拉的魔技和艾尔文的蓄力，在前作里使用右摇杆来发动两人的术技时不能实现咏唱精灵术和蓄力，这点在本作里得到了改善。在使用右摇杆发动蜜拉的精灵术时只要一直推着右摇杆就能使魔技变成精灵术，艾尔文亦是如此。

道具

本作的道具系统和前作大致相同，在 NEW 里可以查看新获得的道具，然后依次有消耗品道具、武器、体防具、头部防具、装饰品、料理、素材、重要物品、DLC 等。需要提醒的是下载 DLC 需要在 DLC 栏里打开之后才能使用。

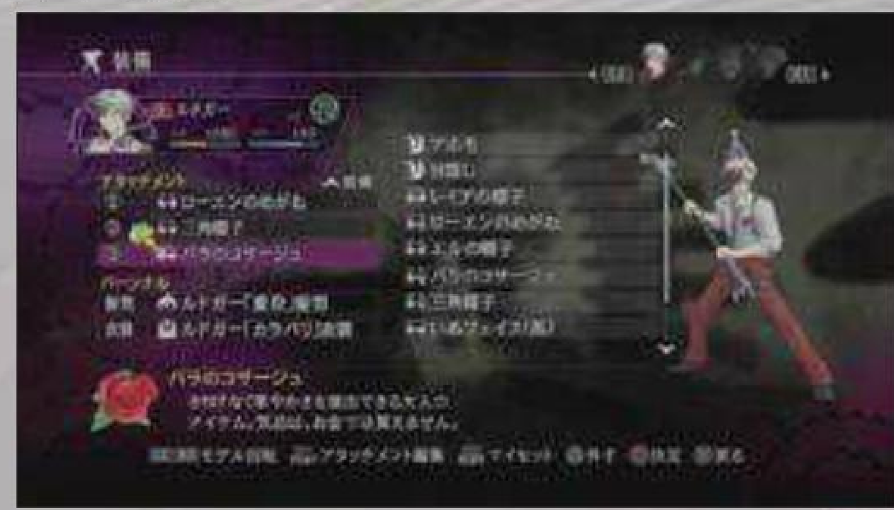
通过迷宫探险者或商店就能够购入回复道具。在战斗中使用道具时机能够进行详细的设定，比如在 HP/TP 只剩下 30% 或 60% 时使用哪个道具，在还剩几个时停止使用等。

© いのまたむつみ © 藤島康介 © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

装备&换装&饰品编辑

在装备页面可以改变角色的武器和体防具、头部防具，主角路特加同时能够装备锤子、双剑、双枪三种武器，所以要同时设置三种，往下拉可以进行换装和饰品的设置。

《无尽传说》的最出彩的特色之一就是换装系统和饰品编辑系统，在装备页面下面能够进行详细的设定。前三个是头部饰品和是身体部件，第四个是发型，第五个是换装。本作里有很丰富换装和大量饰品，除此之外还能够cos成非队伍成员的其他角色，例如伊巴尔、四象刃等。



除了发型和服装之外，包括头部饰品在内的小饰品都能够进行各种编辑，例如改变颜色、改变大小、更改佩戴位置等，有时会出现意想不到的效果。

觉醒宝珠和Skill

各角色能够通过升级来提升攻击力、体力等参数的道具。除了部分术技、Skill可以通过升级或者提升角色亲密度来获得之外，其他大部分都是通过觉醒宝珠来获得。各角色的觉醒宝珠通过吸收地水火风光暗六种属性的属性能源来进行成长。

装备特定的吸收器就能够吸收特定属性的属性能源，同一属性的吸收器分有不同的级别，等级越高能够吸收的能源就越多，同时还有多属性吸收器。

属性能源的吸收是自动进行的，通过战斗或探索地图获得的能源核被吸收器自动吸收，当达到所需的属性能源数时，战斗后会自动习得术技或Skill。除了习得术技之外觉醒宝珠还能够进行术技强化，这个强化和术技使用次数的强化是分开的，例如可以提升攻击力、增加敌人气绝机率等。

而Skill的种类和前作一样，Skill的作用主要是加强各种效果或减少消耗。Skill能够通过升级、培养觉醒宝珠、提升亲密度来习得，而装备Skill所需要的SP点数则只能在习得一个Skill时获得装备该Skill所需的一半SP点数。除此之外还有通过打倒特定数量的特定魔物，从而增加特定角色的SP上限，每个角色对应的魔物都是固定的，在魔物图鉴里可以进行查看。

能力参数

和前作不同，角色的能力成长数值不再受宝珠限制，不过作用没有变化。通过Skill和武器效果能够增加数值。

- 腕力：影响物理攻击力，能够让破防变得简单；
- 体力：影响防御力，让自己被破防变得困难；
- 知性：影响魔法攻击力，能够让敌人的状态变化成功率上升；
- 精神：影响魔法防御力，让自己的状态变化变得困难；
- 敏捷：影响战斗时的移动速度，同时也会影响一部分术技的威力；
- 器用：能够让会心一击或使敌人气绝的机率上升，同时也会影响一部分术技的威力。

角色特性

每个角色都有自己的战斗特性，除了前作的六人之外，包括主角在内的三个新角色也有各自的特性。

角色	特性名称	特性效果
路特加	武器切换	路特加能够同时装备双剑、锤子、双枪三种武器，在战斗中能够瞬间切换武器来进行战斗。L1+R1能够切换到下一个武器，L1+R2能够切换到上一个武器，而根据所用武器的不同，路特加所使用的术技也会有所改变。
艾尔文	蓄力	在发动任意技之后按住×键或者推着右摇杆不动，可以进入蓄力状态，所有的技都会变成蓄力技。发动之后蓄力自动解除，可以通过Skill来增加蓄力次数或缩短蓄力所需时间。部分武身技能够边攻击边蓄力。
蕾娅	活伸棍术	在恰当的时机回避敌人的攻击时，手中的棍子会在一定时间内变长，攻击范围变得宽广。
艾丽泽	提坡切换	通过R3键来切换两种战斗风格。提坡on模式时普攻会变成小光球，同时术攻提高，适合远距离作战。提坡off模式时普攻会变成直接用提坡来进行攻击，同时物攻提高，适合近距离作战。
罗恩	术后调律	使用精灵术之后能够对精灵术进行各种各样的操作，例如ファイアボール连续按○键可以追加火球数目等。使用术后调律时所消耗的TP为原精灵术所需TP的一半。
裘德	集中回避	1VS1的最强特性之一。在敌人攻击时后退回避或者向前突进，从而绕到敌人的身后，敌人在一定时间内敌人时处于无防备的硬直状态，可以自由地进行攻击。
蜜拉	魔技	短时间按下×键或右摇杆后，能够发动不需要咏唱的名为"魔技"的技能。长按×键或一直推住右摇杆即可使用精灵术。
凯亚斯	复仇者	1VS1的最强特性之二。在防御住敌人攻击后的约一秒的时间里，突进的动作就会变成强力的攻击。如果把握好时机进行防御的话攻击力就能够提升到让杂鱼一击毙命的程度。能够通过Skill进行强化，同时L1+○的强击也能受到特性的影响。
缪泽	强袭脱离	当缪泽被敌人攻击时，使用突进或者回避时能够瞬间移动，并有一段时间的无敌状态。移动之后能够立即进行攻击连携。通过Skill强化之后，还能够有缩短咏唱时间、减少TP消费等效果。

共鸣系统

和前作一样，利用十字键按下对应按键位置的队友进行共鸣，只有在共鸣状态下队友的固有掩护技才能够使用，在共鸣状态下进行普通攻击的话能够和队友一起来击敌人，还能够使用帅气的共鸣术技，想解除共鸣就按↑键。进行共鸣（有一条线连接起来）之后，再按一次相同方向的十字键就能够对队友进行共鸣时的作战指示，例如让队友和玩家一起进行攻击，或者是拉开距离进行术攻等。默认作战指示也能够在"作战"页面进行设定。

在共鸣状态下和队友一起连击或者发动固有掩护技时就能积累共鸣槽，共鸣槽共有五个阶段，每积累到一个阶段后就能够使用一次共鸣术技。在共鸣槽的五个阶段都积累完毕的情况下发动共鸣术技就会进入OVL状态，在OVL状态下，攻击之间不会有硬直，而且不会受到AC值的数值限制，在OVL状态下可以解除和队友的共鸣状态，切换到其他的队友时该队友也会进入OVL状态。

在发动共鸣术技进入OVL状态之后，连续发动术技就能够使用共鸣术技连携。如果在共鸣术技的发动过程中可以切换共鸣对象，在切换的时候同样可以进行共鸣术技的连携。在OVL状态中经常处于共鸣术技可以使用的状态，所以在计量槽变成0为止有多次发动共鸣术技的机会。

单人秘奥义的发动方式是在习得秘奥义的前提下进入OVL状态并使用共鸣术技，在共鸣术技发动过程中，一直按住○键即可发动操作角色的秘奥义，一直按住L1+○键即可发动共鸣对象的秘奥义。



除了单人秘奥义之外还有与共鸣对象的共鸣秘奥义，只要在习得共鸣秘奥义的前提下，使用发动秘奥义所需要的共鸣术技并按下R2键不放就能够发动。秘奥义的习得与角色亲密度有关。

角色掩护技

在共鸣模式下，共鸣的对象会有各自各样的掩护技来援助玩家所操作的角色。

操作角色	掩护技名称	效果
路特加	镜像	可以模仿所操作角色的掩护技，例如操作角色是罗恩的话，路特加的掩护技就是魔法防御，操作角色是裘德的话，路特加的掩护技就是回复。
蕾娅	道具偷取	当敌人处于倒地状态时，蕾娅就能偷窃敌人身上的素材或道具。部分敌人（例如人类角色或boss）能够在战斗中使用道具，蕾娅偷窃之后敌人就没法使用道具。
艾尔文	破防	当敌人防御我方攻击时破除敌人防御状态并让敌人陷入气绝状态中。
艾丽泽	提坡吸收	当共鸣对象的TP减少时一定机率吸收敌人的HP和TP还原给艾丽泽和共鸣对象，在敌人浮空状态下发动机率较高。
罗恩	自动魔法防御	当敌人使用精灵术攻击时罗恩和共鸣对象能够进行魔法防御，在防御状态下所操作的角色能够自由移动。
裘德	回复	当共鸣对象处于倒地状态时，裘德会瞬移到共鸣对象面前进行回复。当共鸣对象处于战斗不能状态时，裘德会让同伴复活。

操作角色	掩护技名称	效果
蜜拉	束缚	一定机率束缚住敌人的动作，在敌人气绝状态下肯定会进行束缚。
凯亚斯	力量传播	当凯亚斯为共鸣对象抵挡攻击时，凯亚斯和共鸣对象会附加以下效果：接下来的攻击连携中的 TP 消费会减轻 25%；首次术技攻击的属性会变成敌人的弱点属性（前提是有属性）；首次技攻击能够破除敌人的刚体状态（术攻击除外）。
缪泽	移动牵引	让共鸣对象瞬间移动。进行突进或者回避便能够发动，突进时能够瞬间移动至敌人面前，回避时能和敌人拉开相当大的一段距离。

骸壳

路特加拥有名为“骸壳”的变身能力，能够在战斗中将敌人带入异空间里，进行一对多的战斗。在战斗画面右下角有一个骸壳槽，只要不长按 L2 就会随着时间慢慢增加，当骸壳槽积累到一个阶段时就能够进入骸壳模式，进入方法是同时按下 L3 和 R3。变身的阶段随着游戏剧情的深入而渐渐增加，每个阶段的变身服装和效果都会不同。

在骸壳模式下，没有 HP、TP 和 AC 的限制，在被敌人攻击的时候骸壳槽会减少，当骸壳槽变为 0 时会恢复成原本的状态，一旦进入骸壳之后，在骸壳槽消耗完毕或战斗结束之前都无法脱离骸壳模式。在变身的时候路特加使用的武器是枪，而且在骸壳状态下无法进行武器切换。

在骸壳状态下通过〇键 + × 键组合或左摇杆 + × 键的配合使出各种术技，例如：直接按 × 键 = 苍破刃；左摇杆 ↓ + × 键 = **ゼロディバイド**；〇 + 〇 + × = **ヘクセンチア**



路特加在骸壳模式下也有专属的秘奥义，发动条件是骸壳二阶段以上，使用 L1+〇键发动术技之后一直按住〇键不动即可。

剧情选项



在游戏中会频繁地出现选项，这需要玩家通过 L1 和 R1 来进行选择，部分选项是有时间限制的。路特加的选择大部分不会改变故事的整体走向，不过会出现不同的演出效果。在一周目选择台词时路特加是不会说话的，在二周目的 Grade 商店能够选择是否开启路特加的选择语音。

采集系统

前作的探索点和探索袋仍然健在。探索袋出现在地图区域里，而探索点除了地图区域之外还能出现在城镇里。通过采集探索点和探索袋能够拿到钱、素材或者料理等。除此之外还追加了一个新的探索要素——能源核采集点。能源核的作用请参考前文觉醒宝珠部分。

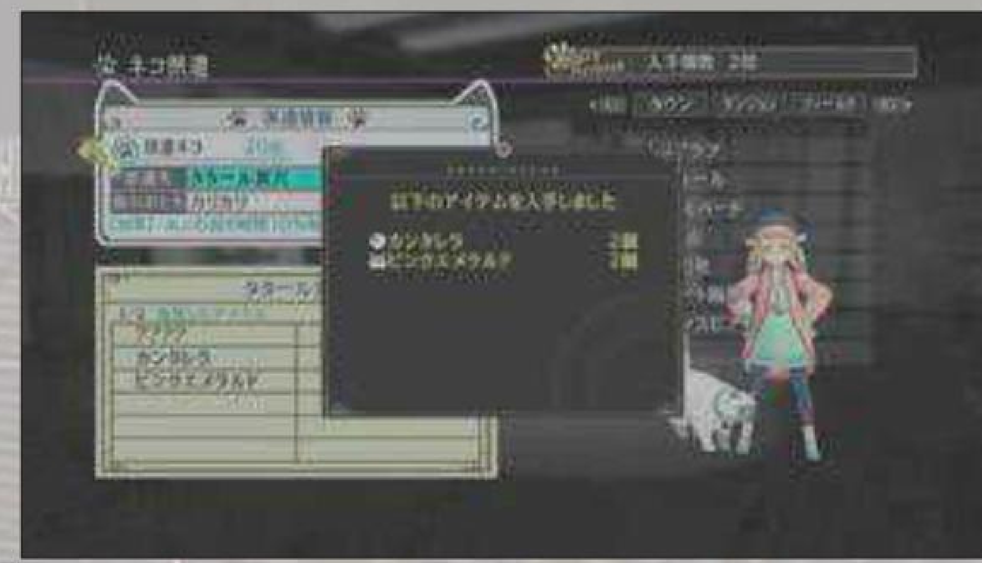
商店系统

前作的商店建设系统取消了，换回了原有的每个城镇的物品都不一样的模式。

在这基础上加入了“特注”系统，通过交纳特定的材料和 Gald，就能够委托商店制作出想要的物品，例如料理、特殊的武器、觉醒宝珠的吸收器等，每个城镇的商店特注都是不一样的，不过只要做过一次之后，就能够在其他城镇的商店进行特注购买。

猫派遣

和路特加住在同一栋公寓的喜欢猫的女性委托路特加帮她找猫咪，猫咪们在世界各地走散，共有一百只。可以在各地区找到猫咪，而



找到之后可以派遣猫咪们到曾经找到过猫咪的地方去探索，过了一段时间后猫咪会带着素材、道具、饰品甚至是新的猫咪回来。

顺便一提，猫咪的名字有很有意思，玩过系列历代作的读者想必不会陌生。

依赖系统&还债

由于在故事序盘路特加被卷入到事件里，从而导致路特加身上背负了多达两千万的债务。在本作的世界观里，背负高额债务的人则会被企业用 GHS 进行追踪，从而限制行动范围。为了扩大行动范围去到更远的地方，路特加必须偿还债务。还债金额可以自己决定，不过如果身上携带太多钱的话会被强行征收。当偿还金额达到一定数目之后就能够去到更远一点的地方。

还债的手段之一就是依赖系统，在各地都有クランスピア社的依赖中介人，通过达成依赖能够拿到报酬与功勋点数，积累功勋点数可以拿到称号，拿到高位的称号就可以额接受高难度的依赖。除了列表最上面的那些红色依赖以外，其他依赖要求讨伐的魔物数量或要求的物品素材数量都是随机的。

此外，还有巨大怪讨伐依赖，讨伐巨大怪获得的功勋点数和金钱奖励相当可观，如果在主线里把巨大怪都讨伐完毕了的话，在结局后会追加所有巨大怪的 EX 形态，等级和攻击力都会翻倍。

角色间章&亲密度

在 TOX2 里，故事是以章节的形式来进行的，分为主线章节和角色间章。

主线章节只要去到指定的地点或者和指定的角色对话就能够进行剧情，同时，通过还债扩大行动范围时也有可能会触发主线章节剧情，主线章节的标志是右上角红色的 Main chapter。

在主线章节之间，玩家们有自由活动的时间，可以利用这个时间来偿还贷款、完成依赖，这段时间里偿还的贷款到达定额时就能够进行下一章节的剧情。在这段时间里进入城镇后，队伍里的同伴会自动四散开来，在这个时候可以和队伍成员进行对话。当和头上有“！”标志的队友对话，就可以开始角色间章。能够触发角色间章的队友会在小地图上标示出来。



在角色间章期间，右上角的标志会变成绿色的 XXX（角色名）Episode。角色间章结束后，能够从对应角色那里拿到贵重的物品（换装之类的），同时还能在主线的剧情里触发追加剧情，追加的剧情是和角色间章有关的。

Chat系统

本作的对话系统和前作一样分为三种：

FightingChat：在战斗时的对话，在进行共鸣、使用掩护技的时候偶尔会触发，在遇到剧情战时敌人也会加入进来。爱露虽然不能参战，但是能够加入对话。

LongChat：在满足各种各样的条件时能够触发长对话，当画面上出现提示时按下 Select 键便能够开启长对话，包括了从故事核心对话到日常杂谈等各种各样的内容。

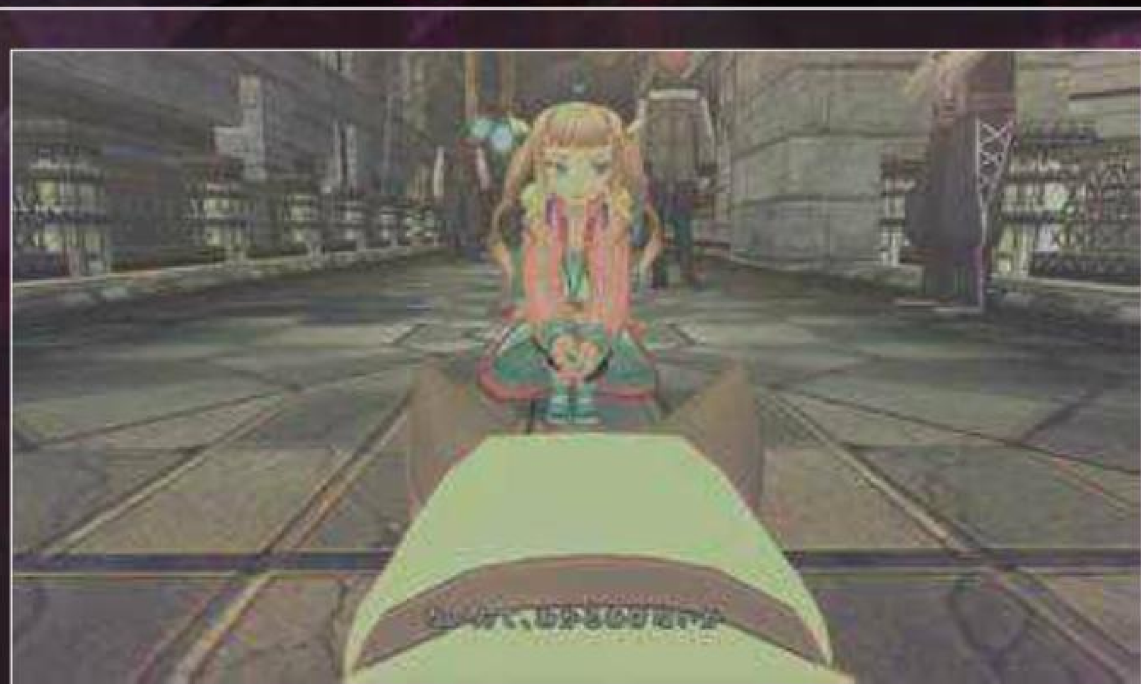
ShortChat：出现在画面左下角的登场角色只有 1 至 2 人的很短的对话。只要满足条件就能自动触发，而且在短对话触发过程中不会阻碍到游戏的继续进行，能够一边看着（或听着）短对话一边在城镇或地图上自由探索。短对话的内容基本上是角色们的自言自语或者冒险中的提示等。

称号系统与Grade

和前作一样，本作的称号并不是作为角色的装饰，而是达成某种条件才能获得的称号，部分称号和奖杯也有着联系。不同的称号对应着不同的Grade值，Grade值是在游戏通关后开启二周目时用来购买各种追加要素的点数（道具上限99、经验值2倍等）的数值，本作的Grade上限值为10000。

流程攻略

Chapter 1 走り出す运命



游戏一开始是主人公跟哥哥的一场对决，这场战斗完全不操作都没问题，过一会自动进入剧情，游戏开始。

今天是主人公路特加加入クランスピア社进行考核的日子。可以自由活动后按照提示消灭5个敌人即可。山洞内所有敌人都是CSアックスビ－ク，开始战斗后会有教学模式，如果已经对系统了如指掌的话可以选择跳过。消灭掉5只怪物之后回去跟哥哥对话触发剧情。剧情中出现一名神秘少女被魔物袭击，出现选项。

L1	助けでくれ、兄さん!
R1	女性を助ける

选择R1就会跟那只“？？？”的魔物战斗，L1就会直接进入剧情，魔物的攻击力比较高，通常一招就能打掉路特加将近一半的血，但是攻击意识很弱，而且很容易被打出硬直，用“鸣时雨”就能将其压得毫无还手之力。有信心的玩家可以尝试挑战一下，无论胜败都不会影响剧情。

由于クラン社的面试失败，经过了数月的路特加终于找到了车站食堂的厨师工作。剧情中会出现选项，此后游戏中会根据玩家的选择决定路特加称呼哥哥的方式。

L1	わかつてるよ、ユリウス
R1	わかつてるよ、兄さん

可以自由行动之后离开屋子，向车站的提示地点进发，走到居住区的十字路口时会遇到前作的男主角裘德。

L1	教えてやろうか? 俺も駅行くし（裘德亲密度UP）
R1	特別列车なら、駅に行けばわかると思うけど

到达车站站台之后跟工作人员对话触发剧情，进入列车后发生恐怖袭击事件并强制进入战斗。敌人是普通的杂兵，可以轻松获胜。战斗胜利之后裘德入队，之后一起往车头方向前进。车厢比较窄，而且车厢的门之间也有敌人，杂兵战难以避免，还好都是比较弱的敌人。车厢的宝箱里面能拿到一些装备，记得搜索一下。车厢内的战斗还会出现共鸣系统等战斗教学。

到达车头之后会触发剧情，路特加无意中发动了骸壳能力，第一次进入分史世界。跟刚才一样继续往车头方向前进，再次到达车头会遇到哥哥尤里乌斯，进入BOSS战。

BOSS：ユリウス



非常简单的战斗，尤里乌斯的招式跟路特加类似，而且也很容易被术技打出硬直。弱点是风和剑，直接用双剑战斗即可轻松获胜。击败哥哥之后进入剧情，选项不会影响最终结果，剧情后本章结束。

Chapter 2 负债は道连れと共に

第二章基本上都是剧情，路特加因为治疗费用而负上了2千万的债务。可以自由行动的时候先在酒吧内调查一下，能够从吧台里面的架子中拿到两瓶酒。之后跟门口的リドウ对话，出现选项

L1	わかつた、契約する
R1	……いや、待つてくれ

选择L1才能继续推进剧情。回到车站，路特加发现因为负债过高，自己的行动范围被限制，连家都回不去，现在只能开始还款之旅了，本章结束。

Chapter 3 反转する日常

剧情要求的还款额度是5000**ガルド**，可以在**ドヴォ－ル**商店街领取依赖任务，任务目标都能在旁边的**エラ－ル**街道中完成，还了钱后就会收到电话，**トリグラフ**中央站的限制就会被解除。乘坐列车回去自己老家后触发剧情，本章结束。

为了调查尤里乌斯的去向必须先解除移动限制，所以又得还钱了。来到公寓外面回遇到一位小姐希望路特加帮忙将分散在世界各地的100只猫找回来。本期还款要求是7000**ガルド**，偿还了债务之后会马上接到电话，出现分支选项：

L1	マクスバ－ドを頼む
R1	ヘリオボ－グを解放してくれ

选择L1就会进入章节“路地里に潜む魔”，而R2则先进入章节“源灵匣、暴走”。这个选项只会影响到两章的顺序，不会对结局和流程造成任何影响。

Chapter 4 路地里に潜む魔

乘坐列车来到**マクスバ－ド**，离开车站之后到东南角海边的货柜处能找到蕾娅，跟她对话后本章开始。

L1	俺が捕まえてやるよ（蕾娅亲密度UP）
R1	ここはルルの出番だな

剧情之后蕾娅加入，走到车站门口会遇到**イバル**，他会把锤子交给路特加并亲身让我们实验锤子的操作，此后路特加在战斗中就能使用锤子了。返回**ドヴォ－ル**站，跟车站内绿色头发的情报女对话触发剧情。从她口中得知**ドヴォ－ル**里路地中有魔人怪物出现，去调查一下吧。到达里路地找到地图提示的地方触发剧情，进入分史世界后继续按地图提示走就会触发跟刚才差不多的情节，遇到这个世界的罗恩，发生剧情战斗。罗恩的弱点是锤子和火属性，毕竟一把年纪了不怎么抗打。用刚刚**イバル**交给我们的锤子战斗就能轻松获胜。

L1	ありがとう、ア－スト（凯亚斯亲密度UP）
R1	助かつたよ、王様

L1	かまわないよ（罗恩亲密度UP）
R1	爷さんが仲間か……

剧情后罗恩加入队伍，本章结束。

Chapter 5 源灵匣、暴走



往北走穿过**トルバラン**街道抵达**ヘリオボ－グ**研究所便能开始本章节。在研究所遇到艾尔文，之后蕾娅和罗恩会暂时离队。

L1	信用するよ（艾尔文亲密度UP）
R1	悪いけど、信用できないな

剧情后进入研究所调查，途中会再次遇到**イバル**，他会将双枪交给路特加并再次亲身让我们熟悉使用方法，研究所中有不少杂兵弱点是枪械，因此可以多加利用。击败**イバル**之后继续前进。之后不久就会遇到艾丽泽并触发剧情，艾丽泽入队同时进入分史世界。

L1	かわいい子だな（艾丽泽亲密度UP）
R1	今のは、精灵术か?

在研究所内找到综合开发栋进去，乘坐升降梯到达10F，由于上面楼层的电梯间都故障了，只能沿着楼梯逐层走上去。注意搜索每层的房间，特别是有大型货柜的房间中，通过移动特殊货柜进入货柜堆叠的空间中能拿到不少好装别，对之后的BOSS战有很大帮助。到达13F的研究室中有存档点，存档之后从另一扇门出去天台便会进入BOSS战。

BOSS：ヴォルト、サンダ－スポリッツ X2

弱点是枪械，耐性是锤子和火、风属性。旁边还有两只杂兵，建议安排几个队员分散作战拖住 BOSS，然后亲自消灭掉两个杂兵排除掉干扰。剩下 BOSS 之后就保持一定距离用双枪进攻。BOSS 的 HP 对现实来说还是比较高的，不容易对付。开战之前建议在开发栋内多买点药物备用。

击败BOSS之后返回正史世界，开发栋里的道具可以再搜一遍。进入屋顶再次触发剧情后，本章结束。

Chapter 6 クランスピア社

这一期的还款额度是 50000 **ガルド**，还了钱之后**イラ－ト**海停的限制也被解除了。从**マクスバ－ド**的码头乘船到**イラ－ト**海停，抵达目的地之后到宿屋跟被尤里乌斯打伤的两位代理人对话，获得“分史世界デ－タ”，艾丽泽和罗恩会暂时离队，本章正式开始。带着资料前往**クランスピア**社，跟大堂的眼镜娘对话之后触发剧情。



L1 :俺の仲間だ （裘德、艾尔文、蕾娅亲密度 UP）
R1 :赤の他人です

进入 40F 的社长室发展剧情。剧情后路特加正式加入了**クランスピア**社并被委托破坏分史世界。乘坐电梯回到 1F，再乘坐正对面的另一台电梯到 B10 进入地下训练场。跟**ビズリ**－对话就能开始战斗训练，按照提示发动骸壳能力消灭掉眼前的所有杂兵即可。剧情后本章结束。

离开**クランスピア**社之后，**ヴェル**会交给我们世界地图，从此以后凡是去过的地方都会被记录到地图上，按下 R3 就能查看并且直接传送到该地方。

Chapter 7 分史世界破坏命令

还款额度是 50000 ガルド，还了钱之后到クランスピア社跟追债娘对话就能开始本章。

L1 :これ以上巻き込むわけにはいかない……（裘德亲密度 UP）
R1 :手伝ってくれるのか? （裘德以外所有人亲密度 UP）

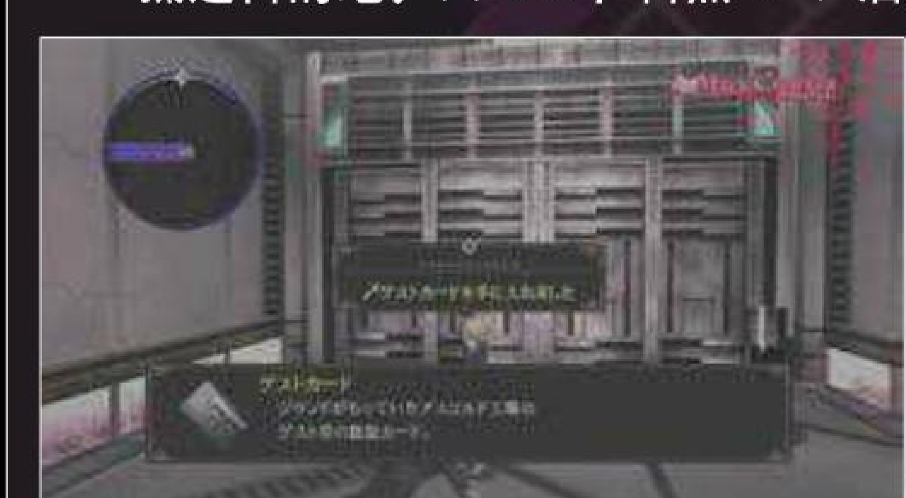
剧情之后就能利用地图直接传送进分史世界 NO.F4216。注意一旦进入分史世界之后，在破坏掉时歪の因子之前都不能回来正史世界。分史世界中没有猫，地图上的敌人跟正史世界也完全一样。所以没必要的战斗可以尽量避免，不过一些剧情相关的迷宫在正史世界是没有的，所以迷宫中的宝箱一定要拿齐。

来到トリグラフ车站发生剧情，裘德和蕾娅暂时离队，其余的成员现在要乘坐列车前往アスコルド站，出发前可以在车站内准备一些回复道具。

抵达目的地アスコルド自然工场遇到ジランド，剧情后他会被打倒在地，记得先调查一下他身上，能拿到工场的门卡以及栽培室的密码纸条。上面记载着三个密码分别是“8778”“7654”“7808”。自然工场的结构是一个圆形的走廊围绕着中央的设施，外周是栽培室。栽培室各个门可以按照纸上的顺序依次输入密码就能打开。第一个栽培室中会触发剧情选项。

L1 :これを見たら、ユリウス、喜ぶだろうな
R1 :今度、みんなにトマト料理つくってやるよ（艾尔文、罗恩、艾丽泽亲密度 UP）

继续前进，穿过栽培室到达另一边走廊，现在的门卡无法打开中央的区域，得先进去附近的警卫室，利用里面的仪器更新了密码之后才能打开。穿过圆形区域来到第 02 区画 2 番通路，进入里面的环境控制室，利用电脑将第 2、3 栽培室关闭掉偏光照射，恢复到通常模式。然后穿过第 2 栽培室找到电梯，进入第 03 区画。



来到第 03 区画后穿过第 3 栽培室，找到动力控制室操作电脑进入メンテナンスモ－ド，然后返回存档点附近，这时就能进入中间区域进行 BOSS 战了。

BOSS：アスカ（分史）

BOSS 的弱点是暗属性和枪械，对光属性有耐性。BOSS 的攻击范围很广，口中吐出光束的时候一定要及时防御。战术方面建议让罗恩专门负责回复，艾丽泽可以根据需要来决定是否采用回复优先的战术。BOSS 总是在天上飞行比较烦，特别是路特加变身之后经常会逃得老远。推荐靠近之后才变身，然后用○○ × 将其打下来，接着就可以用○○○ × 这招来增加输出了。就算打得比较消极，只要保证回复，多变身几次就能消灭它了。

战斗胜利后裘德和蕾娅回归，罗恩和艾丽泽暂时离队。回到**トリグラフ**之后从**トルバラン**街道出去，到达**トルバラン**研究所后跟存档点附近的白衣男子对话传送到研究所另一边，再穿过**ルサル**街道前往次元の裂けた丘。之后会遇到**クロノス**并发生 BOSS 战。

BOSS：クロノス

クロノス对暗属性有耐性，武器耐性则经常发生变化，初期是耐枪械。战斗初期没有明显的弱点，但是 HP 下降到一半以下之后，三种武器都会同时成为弱点。BOSS 的攻击手段以魔法为主，威力很高，不及时躲开或者防御很容易被直接秒杀，而且会附带麻痹、石化等多种异常状态。战前可以多准备一些解除异常状态的药，并且设定成自动使用。一定时间内避免异常状态的药也可以准备一些。装备和饰品则以提升魔法防御为主。另外还要注意的是，路特加发动骸壳状态之后如果不注意躲开 BOSS 的招式，很容易被打回原形，追求稳定输出的话，可以多使用○○ × 的连段。



战斗结束后发生剧情，哥哥会突然出现为众人脱险，剧情的限时选项不会影响结果。剧情后来到**ミラの**社，现在暂时不能进去，只能离开进入**ニ・アケリア**参道。参道走到第一个区域的尽头时会强制触发杂兵战，敌人是三只**キノコゴブリン**（其中有一只大的）。快胜利的时候会触发剧情，蜜拉出现替众人解围。剧情后跟着她进入**ニ・アケリア**再次发生剧情，之后到地图提示的屋子中找到爱露和蜜拉，剧情后来到村子外面。先跟村子里的所有人对话一遍，搜集完情报之后，沿着**ニ・アケリア**参道返回**ミラの**社再次遇到蜜拉，从她口中得知缪泽去了灵山山顶，随后蜜拉加入队伍。

进入**ミラの**社，从屏风后面的门出去就能到达**ニ・アケリア**灵山，山上的采集点能拿到“银矿石”，现时有不少比较好用的武器都要用到这种矿石，可以多收集一下。登上山顶后遇到缪泽，她正是这个世界的“时歪の因子”，只要击败她就能回去正史世界了。

BOSS：ミュゼ（因子）

BOSS 的弱点是光属性，耐暗。整体来说能力比之前**クロノス**稍弱，HP 也没那么高，但范围大威力高，魔法能打出 800 多伤害，地上出现魔法阵时要尽快躲开。BOSS 快死的时候会发动一次秘奥义，被击中虽不至于被秒杀，但伤害也不轻，要及时回复。战斗胜利后出现限选项

L1 :ミラを助ける（蜜拉亲密度 UP）
R1 :ミュゼを杀す

回到了正史世界，分史世界的蜜拉并没消失而是跟了过来。返回现实的ニ・アケリア会触发剧情并发生强制战斗，玩家的选项会决定

L1 :リドウの命に从い、ユリウスを倒す
R1 :ユリウスを信じる

这场战斗的 BOSS。

选择 L1 会跟**ユリウス**打，选择 R1 则跟リドウ开打（选择打老哥的人绝对会后悔的）。参战的同伴固定为艾尔文、艾丽泽、蕾娅。无论跟谁打都不会对主要剧情造成影响。

BOSS：ユリウス or リドウ



老哥的动作跟路路特加基本一样，但不会换武器，弱点依然是风属性，不过术技附带不少异常状态，眩晕几率也很高，要注意。选择打リドウ个人感觉会稍微难一点，主要是因为这家伙的攻击距离很远，近战很容易会被打断，不过因为没有武器相关的弱点或耐性，可以换双枪保持一定距离来磨他的血，等骸壳的槽满了之后就变身重创他。

战斗结束后移动到**クランスピア**社，在一楼跟追债娘对话，再到40F的社长室触发剧情，消费了**マクスウェルの**次元刀并获得10000**ガルド**奖励。之后回老家触发剧情，晚上可以自由行动时到外面公园的秋千处找到爱露。剧情之后**サマンガン**海停解禁，本章结束。

开启下一张要求的还款额是10万**ガルド**，还款后马上会接到电话，电话里出现选项

L1：兄さんを追う
R1：ア－ストに会いたいんだが……

选择L1下一章就是“**歌声は海瀑に翎す**”，而选择R1下一张就是“**ガイアスの试验**”，这两章分别是缪泽和凯亚斯加入的章节，选择只会影响章节顺序，不会影响剧情。而且两个章节的角色固定，所以谁先加入并没关系。

Chapter 8 歌声は海瀑に翎す

前往**イラ－ト**海停找到**リドウ**，跟他们对话后章节开始。

从**ニ・アケリア**东边出发，穿过**キジル海瀑**和**ガリ－间道**就能到达**ハ・ミル**，进去后缪泽会加入队伍。

L1：かまわないが、どうして？（缪泽亲密度UP）
R1：断る

从大地图进入分史世界NO.F4227，来到分史世界的**キジル**海瀑，前进不久就会遇到哥哥，进入剧情后爱露受到时歪の因子袭击，进入BOSS战。

BOSS：海瀑幻魔（因子）

这场战斗难度不高，BOSS的弱点是火属性，耐水，HP不算高，只是攻击范围比较霸道。近战的时候注意适当的防御。BOSS的HP下降到一定程度以下后就会强制插入剧情。路特加的骸壳能力强化，现在能够按下L1+○发动发动秘奥义了。剧情之后BOSS的HP已经所剩无几了，马上发动秘奥义就能将其解决。

L1：当たり前だろ。たったひとりの兄貴なんだ
R1：ユリウスなら大丈夫だ。绝対に（缪泽亲密度UP）

剧情后返回正史世界，本章结束。

Chapter 9 ガイアスの试验

这一期的还款额是10万**ガルド**，到**クランスピア**社门口找到凯亚斯，跟他对话后本章开始。

L1：饮み代って，经费で払うのか？（蕾娅、凯亚斯亲密度UP）
R1：俺に用があるんだって？



从大地图进入分史世界NO.F4221，同伴固定是蜜拉、蕾娅、凯亚斯。来到**モン**高原，往西北方走穿过雪地能到达**カン・バルク**。进城之后要先跟城内的市民谈话搜集情报。搜集完情报之后北边的王城会出现剧情提示。跟守门的两个士兵对话就会进入剧情。

L1：强引に城に入る（蕾娅亲密度UP）
R1：引き返す

选择L1会触发跟守门士兵战斗，胜利后进入城堡走到大殿前会再次发生剧情，并进入BOSS战

L1：变身して迎え击つ！
R1：なんとか话を闻きたいのに……（凯亚斯亲密度UP）

BOSS：ウィンガル（因子）

BOSS弱点是剑，耐火、风以及枪械。招式跟凯亚斯接近，但是技能要丰富很多。而且还附带麻痹、着火等异常状态，要多用防御来抵挡他的攻击。BOSS的HP有15万，目前为止是比较高的血量，HP快被打完的时候会发动一次秘奥义，还好对象只是单人对象的，不用担心被团灭。

L1：时歪の因子を破坏する（凯亚斯亲密度UP）
R1：いいのか、ガイアス……

L1：ガイアスが强かったから？
R1：王って仕事が好きだったから？（凯亚斯亲密度UP）

战斗胜利后回到**クランスピア**社门口，本章结束。**ディ－ル**和**・ロンド**的移动限制解放。

Chapter 10 雷鸣の遗迹



要求还款额度是15万，还了钱后就会收到追债娘的求救电话，从片段的话语中得知应该去**ディ－ル**找她。从任意一个车站乘坐列车就能到达**ディ－ル**，追债娘就在小镇广场的中间坐着。过去与她对话后，本章开始。

从大地图进入分史世界NO.F4224，出发之前可以在这里的商店更新一些新的装备，从东南方的出口进入**カダマルカ**高地，穿过高地往东北方向走就能到达目的地——**ウプサ－ラ**湖迹。

L1：もうひとりのミラに会ってみたいとか？（蜜拉亲密度UP）
R1：羡ましいのか？

湖迹的结构不算复杂，但迷宫比较大，而且房间较多，当然里面也有不少好东西。遗迹的结构分成青、赤、黄三个区域，每个区域要找出**ワンダ－スケルトン**这种敌人并将其消灭，获得**エネルギ－ユニット**（能源装置）之后才能启动通往下一个区域的传送器。青の廊下北边因为路坏掉了暂时过不去，要先从赤の廊下东南角的小洞进入地下空洞，然后从空洞的东南分支路线的尽头找到小洞爬过去才能进入青の廊下北边，里面两个房间能找到挺不错的装备。赤の廊下南边两个小房间能找到剩下的两个能源装置，不过由于走廊又坏了，西南角的房间还是只能从地下空洞过去。拿齐了能源装置之后就可以进入黄の廊下，穿过廊下从西边的传送门（旁边有存档点）进去就能见到BOSS了。

BOSS：オ－ディ－ン（因子）



先跟场地内出现的数据小窗对话触发剧情，然后跟BOSS对话就能开始战斗。BOSS弱点是光属性，除此之外所有属性都有耐性。BOSS的魔法攻击招式较多，威力惊人，但真正有威胁的招式不多。“旋龙火”“辉降缚阵”这些招式只要看见提示后马上拉开距离就没问题，“断雷牙”是前方中距离突进，可以往两侧躲开，只要不贪刀就没太大问题。如果发现地面开始发光的话要及时防御。BOSS的招式附带异常状态较多，建议让路特加喝一些预防异常状态的药。

L1：妹がいたら、こんな感じなのかな？（艾丽泽亲密度UP）
R1：エリ－ゼも、家族みたいな仲间がいるじゃないか

击败BOSS之后回到正史世界，本章结束。**イル・ファン**海停的移动限制解除。

Chapter 11 ミラ=マクスウェル



要求还款额度是20万，还了钱之后就会收到电话，回去クランスピア社跟ヴェル对话，本章开始。到40F社长室触发剧情后，走路到トリグラフ港跟蜜拉对话。

L1：俺も行くよ（裘德亲密度UP）
R1：俺たちも手伝おう（蜜拉亲密度UP）

剧情后前往マクスバード跟凯亚斯汇合，然后到南边找到マルコ触发剧情。

L1：俺も行くよ（裘德、艾尔文亲密度UP）
R1：ジュードにとってミラは特別なんだな（裘德亲密度UP）

再次跟マルコ就会进入旅船ペリューン，角色限定是裘德、蜜拉、艾尔文。准备好就出发吧。

限时选择：L1：作战变更だ！（蜜拉亲密度UP）
R1：もう少し様子を见よう

进入船舱后就要开始救援活动，救下第一个人之后就会出现30分钟的倒计时，玩家要在这30分钟之内救助船舱里所有伤者（有一些已经死掉的不用管）。30分钟是包括移动、战斗、对话的显示，但是打开菜单、暂停、查看敌人信息等操作都能令时间暂停，尽量避免战斗的话时间还是非常充裕的，可以变搜索船舱中的道具边寻找伤者，救起伤者之后他们一般还会交出一些非常实用的装备或者道具作为奖励。救完所有人之后如果有漏了宝箱的话也可以回头再拿。

L1：ケンカは、あとにしてくれ（裘德亲密度UP）
R1：俺も闻きたいな（蜜拉亲密度UP）

到达中央甲板之后触发剧情如果人还没救完的话，限制时间会强制结束。剧情后会发生BOSS战。

L1：ミラの手を离す
R1：ミラの手を离さない（蜜拉亲密度UP）

BOSS：リドウ

除了BOSS之外场地内还有数名杂兵，HP在5000左右，建议第一时间解决掉。最简单直接的方法是发动骸壳变身，然后用○○○○×，因为攻击范围大，两招左右就能清场了。BOSS除了暗属性之外都是弱点，因为对锤子和枪械有耐性，因此推荐用双剑战斗。但话虽如此，双剑很难给BOSS打出硬直，而且对方攻击范围很有威慑力，加上出血等异常状态，不容易对付。变身之后如果看到他攻击还直接冲上去，很容易被直接打回原形，○○○×的单体输出是最高的，但考虑到动作硬直时间和被BOSS逃脱的可能性，这里还是推荐○○×比较稳妥。

战斗胜利后回去マクスバード，走到エレン港跟爱露对话，剧情后本章结束。

Chapter 12 "俺"とエル

这一期的还款额为20万，还清后到クランスピア社门口跟ビズリー对话，本章开始。

同伴固定为裘德、蜜拉、罗恩，从世界地图进入分史世界NO.F41DB，来到カラハ・シャール，如果之前有完成罗恩间章2，这里会出现特殊剧情。

L1：俺とエルとローエンの分だけな
R1：全部掘り出そう

特殊剧情中选择L1，罗恩的亲密度UP，同时获得アロイブレイド・改以及间章中埋下的武器的强化版。如果选择R2能获得アロイブレイド・改、ピンクエメラルド、くすんだ色の宝玉、ハイリバースドール以及强化版武器。



先从サマンガン街道方向出发前往サマンガン海停，从海停乘船到マクスバード，再转列车去ディール站，到达中央广场后触发剧情。

L1：ジュードとミラはわかり合ってるんだな（裘德亲密度UP）
R1：ミラは、ジュードの成功がうれしいんだな（蜜拉亲密度UP）

下一个目的地是要徒步穿过カタマルカ高地前往ウプサーラ湖，出发前可以先在城里更新一下装备以及买些道具。到达目的地发展剧情之后就会进入BOSS战。

BOSS：ヴィクトル

BOSS没有明显的弱点和耐性，HP高达28万。跟路特加一样能够使用三种武器作战，技能也有一部分是相同的。BOSS的钢体比较硬，因此推荐用锤子来敌，这样更容易打出硬直。同伴中，罗恩的防御力比较低，很容易被BOSS秒杀，建议让他专门负责回复。战术可以将基本行动一项改成"身を护れ"或者"回复支援专念"。如果BOSS发动骸壳变身要马上拉开距离逃跑等他的变身时间结束，因为他变身之后很可能会发动秘奥义，而且攻击对象还不止一人，所以全部人围上去很可能被团灭。



BOSS的攻击也会附带异常状态，其中钝化状态比较令人头疼。建议没事的时候喝点预防异常状态的药。

战斗胜利后回到ディール，进入宿屋触发剧情，本章结束。

Chapter 13 出现、そして…

要求还款额为15万，还了钱之后收到电话要前往マクスバード的リーゼ港，到达提示地点发展剧情，本章开始。剧情后会直接进入BOSS战，同伴限定为蜜拉、凯亚斯和缪泽。

BOSS：クロノス

这场战斗是二连战，第一场战斗同场还有两个クロノスビット的敌人，不过打不死的，围攻BOSS就好。BOSS的耐性是暗属性，其余的弱点和耐性会随机变换，多点查看菜单选用适当的武器吧。跟之前一样，BOSS魔法攻击非常可怕，而且还会附带附带异常状态。建议设定让缪泽或者蜜拉负责回复。变身之后发动秘奥义的输出不高，还不如蓄满1行之后就马上变身，这样输出效率反而更高一些。BOSS的HP有18万，打到一半左右发生剧情进入第二场战斗。BOSS会回满所有HP，此时我们状态会延续上一场的状态，因此上一场战斗有必要保留一些道具。第二场战斗之后，场地内的杂兵消失，招式也会发生一些变化。当HP打到一半以下之后，BOSS会发动时间回溯的技能，然后回到第二部分战斗开始时的状态。当然用掉的道具也会回来，对我们来说是没有损失的。如果想阻止他回溯时间，让路特加发动变身即可。如果不阻止的话，重复3次时间回溯，战斗就会结束。

战斗结束后返回クランスピア社，不能用地图跳跃，只能到车站乘车回去了。回去发展剧情后本章结束。

Chapter 14 ルドガ-、任务完了

现在路特加无法发动骸壳变身。要求还款额是15万，还款之后接到电话回去クランスピア社。到大堂中央跟ヴェル对话之后本章开始。

L1：一人で大丈夫だ
R1：ジュードたちも来てくれるのか？（裘德、蜜拉亲密度UP）

上去40F跟ビズリー视频通话，路特加被任命为副社长，债务也一次过还清了。到30F跟リドウ对话，剧情之后回去1F遇到裘德和蜜拉。

L1：…………
R1：ああ、行こう！

选择L1，裘德的亲密度提升，但是接着要跟他来一场单挑。如果反过选择R1则是蜜拉。不过无论跟谁打都不必动真格，路特加的HP被打光之后，对方会使出秘奥义，但

是HP会剩下1点，之后路特加会发动骸壳变身，此时发动秘奥义就能马上结束战斗。战斗结束后进入剧情，再次出现选择支。

L1 :地下から外に出られるはずだ（凯亚斯、缪泽亲密度 UP）
R1 :强行突破しよう

限时选项 :L1 :頼む、ジュ－ド
R1 :頼めるか、ミラ?

限时选项选择L1，裘德的亲密度UP并且留下来拖住敌人，选择R1则是蜜拉。选完之后另外一人会连同凯亚斯、缪泽加入队伍。剧情后乘坐另一台电梯到地下训练场。控制训练场中的电脑执行训练模式，然后将场地内所有敌人消灭后才能继续前进。来到**エ－ジェント**训练所——也就是第一章参加考核时的山洞，走到出口的时候会引发剧情进入BOSS战。

BOSS：リドウ、イバル、CS エ－ジェント ×2、CS レディエ－ジェント

リドウ跟之前在旅船上的实力差不多，只不过这次同场的还多了**イバル**以及三名杂兵。要是挨了杂兵的枪击会直接被打倒在地，非常烦人，最简单的方法还是发动骸壳变身用○○○○ × 一并清扫掉，杂兵的HP不高，两招左右就能搞定。变身之后建议锁定**イバル**打，这样清扫杂兵的同时也能重创他，如果还有时间还能补他一个秘奥义，差不多就能了结他了。之后剩下**リドウ**，**リドウ**的招式稍微强化了一些，“**バイエル・ベオネット**”这招投出飞



镖后会变化出龙卷风，要注意躲开。HP下降到一定程度以下后还会使用秘奥义。还好**リドウ**的弱点较多，多用带属性的术技就能发挥出不错的效果。

战斗胜利后回去公寓门口就能遇到之前负责诱敌的角色，剧情后本章结束。

Chapter 15 兄の愿い、弟の意思

回去自己房间，读完哥哥留下来的信之后本章开始。在这之前如果有角色间章建议先去完成。读完信件之后前往码头找到哥哥，这里剧情中会出现很多限时选项，涉及到分支结局。

这些选项中只要任何一个选择了L1，就会直接开始跟尤里乌斯的决斗，后面的选项也不会出现，如果坚持选R1（死活不肯杀尤里乌斯），那么就会进入跟其他同伴轮番战斗的剧情，打赢所有同伴之后进入“血**まみれの**兄弟”的结局。达成这个结局后可以保存一个存档，读取之后玩家会发现自己在码头的宿屋的存档点中。出去之后可以接着发展结局前的剧情（结果还是得杀掉哥哥），不过先完成这个结局的话可以收集其他角色的敌人图鉴。

L1 :なんでこんな悪趣味な方法なんだっ!	R1 :ユリウス、本当にこんな方法しかないのか?
L1 :ユリウスの命で魂の桥を架ける	R1 :なんとかする方法があるはずだ!
L1 :ユリウスの命で魂の桥を架ける	R1 :何か方法があるだろ!? 何かっ!
L1 :ユリウスの命で魂の桥を架ける	R1 :ユリウスが死ぬなんて……嫌だ!
L1 :ユリウスの命で魂の桥を架ける	R1 :嫌だ……嫌だ……っ!
L1 :ユリウスの命で魂の桥を架ける	R1 :嫌だ！嫌だ！嫌だ！嫌だ!
L1 :ユリウスの命で魂の桥を架ける	R1 :俺には……できないっっ!

BOSS：ユリウス

这场战斗是跟尤里乌斯的单挑。哥哥的弱点是风和剑，HP只有5万，但是攻击力和攻击意识比之前强很多，只顾着猛攻还是只有被狠揍的份。这场战斗比较考验大家的反应，哥哥虽然很容易被打出硬直，但如果他头顶出现感叹号就要马上防御或者侧移躲开了，受到反击一招就可能没命，特别是舞斑雪这一招能打出1000多伤害。另外，哥哥还会使光属性的招式“胧鼬”，被打中之后会陷入无法控制角色的状态，要快速连点按键才能回复过来，或者可以喝一些抗异常状态的药来



预防。哥哥也会使用秘奥义攻击，但是被打中之后HP绝对会剩下1点。打光哥哥的HP之后，两人会进入骸壳状态互拼秘奥义，然后进入剧情。

顺带一提，如果想誓死保护哥哥的话，接下来就会跟其他8名同伴开战，他们一次会派出4人，如果击败了一个马上就会有人进来替补。而主人公只能一个人跟他们对抗。毕竟这里有两个相关奖杯，如果要打的话，建议先将难度调成EASY，15个自动复活饰品以及药最好也买满再挑战，否则就算EASY也会死的很惨。

战斗结束后来到一个分史世界的**トリグラフ**，跑回自己家触发剧情之后，本章结束。（P.S：在回家路上和红色笑脸的NPC说话会听到路德加想哭都哭不出来的ShortChat）

Chapter 16 审判の门にて

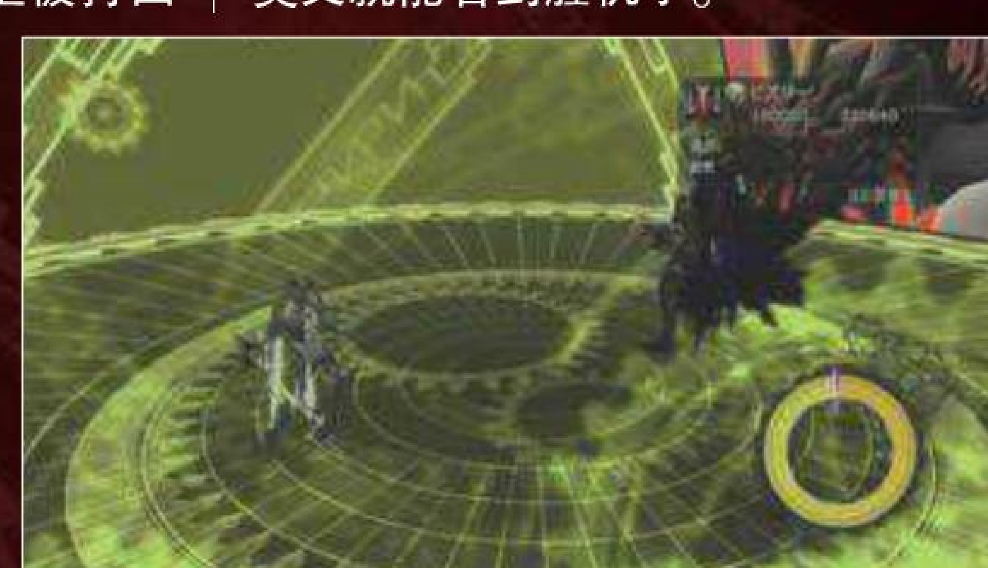
从尤里乌斯搭建的魂**の**桥进去就能抵达**カナンの**地。虽然章节还没开始，可以随时从大地图出来，但是终点位置既没商店也没传送点，所以出发前将道具和装备准备好吧。进入迦南之地只能选择除路特加以外的三名同伴。迷宫的结构表面上并不复杂，但是难点在于有些道路是断的，断的位置无法从地图上看出来，而且断点的位置不固定（但进入迷宫后不会发生变化），所以只能靠大家自己摸索了。实在过不去的话，贴着右边（或左边）墙壁一直走下去倒是肯定能走到终点。到达终点之后有一个存档点和一个齿轮，调查齿轮进去后进入最终BOSS战（三连战）。

BOSS：クロノス

クロノス的战斗力比上一次见面再次增强。施法的时候附带的钢体很难打破。地、火、水属性的魔法如果不及时逃脱，就算防御了也有可能被秒杀。如果地面出现紫色光圈表示BOSS会使出**パニッシュケ－ジ**这招，被打中之后角色会陷入无法控制的状态。BOSS很喜欢发动时间停止，然后趁机拉开距离让身边的杂兵攻击。时间停止状态下，如果是着火或者中毒等状态会继续掉血，变身后骸壳槽也会缓缓下降。另外还要小心BOSS的秘奥义，被击中的人一般都会被秒杀，倒霉的话会直接被团灭。HP下降到一半以下后BOSS会跟上次一样发动时间回溯，被他成功发动的话这场战斗就得从头来过了。所以前期要注意保存骸壳槽。打赢**クロノス**后面还有两场战斗，所以道具不能用掉太多。

BOSS：ビズリ－

ビズリ－的战斗有两场，BOSS的HP高达32万，没有弱点和耐性。战斗力比**クロノス**强很多，攻击也是物理和魔法兼备，不过钢体没**クロノス**硬。用锤子比较容易打出硬直。**ブロイ・テ－レ、アッパ－ブライス**等术技对他都有很好的压制效果。BOSS的攻击力很高，挨一拳很可能会直接被秒杀，变身之后吃了一拳也会马上被打回原形，所以BOSS头顶出现感叹号的时候一定要侧移逃脱或者防御。BOSS偶尔会发动秘奥义，被打中的角色基本上都是秒杀的，要及时回复。胜利后发生剧情，路特加获得了最强的骸壳变身能力并进入下一场战斗。



战斗开始时路特加会在变身状态下，但这时还不能了结BOSS，因为此时他的HP还有16万。先打几下然后发动秘奥义，争取变身结束前能将他的HP打到10万以下。BOSS的进攻比之前更加凶悍，不过基本攻击套路没变，注意回避和回复，争取撑到第二次变身发动秘奥义就能看到胜机了。

战斗胜利后进入剧情，剧情中路特加的选择会决定进入普通结局还是真结局。

如果是想进入普通结局，选择“L1：エルを助けてくれ”“L1：分史世界は、俺が全部消す！”“L1：俺が、なんとかしてみせる”即可，如果想进入真结局，则选“R1：分史世界を、すべて消してくれ”“R1：エルは……俺が助ける！”“R1：消滅より怖いことがあるんだ”即可。

角色间章攻略

注：与主线流程一样，文中只列出了会影响好感度的变化剧情选项。

裘德

第一章 理想と現実と

完成“源灵匣、暴走”后在ヘリオボーグ和裘德说话开始间章。

L1：俺も行く。手伝うよ（裘德亲密度 UP）	R1：ひとりで大丈夫か?

到ヘリオボーグ基地 13F 研究室门前触发剧情，进门后触发剧情。

L1：大丈夫か？（裘德亲密度 UP）	R1：あいつらは、なんなんだ?

走出大楼触发剧情。

L1：気を遣いすぎだよ（裘德亲密度 UP）	R1：こういうことはよくあるのか?

L1：ああ、自分のペースでいいと思う（裘德亲密度 UP）	R1：无理しけないか、ジュード?

剧情之后间章结束，拿到裘德的 2P 色换装。

第二章 預期せぬ再会

完成第 7 章后在ハ・ミル和裘德说话进入间章，剧情之后进入分史世界，队友为裘德、蜜拉和任意一人。

L1：そうだな……ピーチパイとか（裘德亲密度 UP）	R1：トマト料理のレシピならたくさんあるよ

进入タタール冥穴，一路上顺便搜刮一下新刷出来的宝箱，一路上和 NPC 说话收集情报。来到 B1F 和头上有感叹号的 NPC 说话触发剧情。

L1：魔物を倒しに行こう	R1：ジュードはここに残れ（裘德亲密度 UP，但会此后他会离队）

来到 B2F，靠近地图标示的地点之后开始 BOSS 战，BOSS 弱点火、风、光，耐性地和暗，BOSS 战之后回到正史世界。

L1：どうした。具合悪いのか?	R1：あのマティスって人、もしかして……（裘德亲密度 UP）

L1：いつでも会いに行けるさ	R1：たまには顔を见せてやれよ（裘德亲密度 UP）

剧情之后去ヘリオボーグ基地，前往研究室触发剧情，出现选项。

L1：あきらめていいのか?（裘德亲密度 UP）	R1：俺も中止した方がいいと思う

第三章 ジュードの责任

完成第 10 章后去シャン・ドゥ和裘德说话开始间章。

L1：别にいいじゃないか、ジュードらしいし（裘德亲密度 UP）	R1：男なら熱くなれよ！

L1：セルシウスの件はいいのか?（裘德亲密度 UP）	R1：助かるよ

剧情之后去リーベリー岩孔，往下走到红色感叹号的地方触发剧情，杂兵战之后剧情。

L1：落ち着け、おばさん（裘德亲密度 UP）	R1：一理ある意见だな

L1：……災难だつたな（裘德亲密度 UP）	R1：头を下げることなかったのに

剧情之后间章结束，拿到裘德的《TOX》服装 2P 色。

第四章 セルシウスの願い

完成第 13 章后去カン・バルク和裘德说话开始间章，队友为裘德、蜜拉和任意一人。

L1：もちろん协力するよ（裘德亲密度 UP）	R1：さぁて、どうしようかな……

前往ククル冻窟的地底湖说话触发剧情并进入 BOSS 战，BOSS 弱点火和斩击，耐性水、地、打击和射击。

L1：でも、変わらないものもあるだろ（裘德亲密度 UP）	R1：他の场所はもう见たのか

剧情之后间章结束。

第五章 かつて梦见た世界

完成第 15 章后，在カン・バルク和裘德说话开始间章，队友为裘德、蜜拉和任意一人。前往キジル海瀑中间的瀑布，触发剧情。之后前往イル・ファン，オルダ宫触发剧情，再前往ガンダラ要塞。剧情之后发生 BOSS 战，セルシウス弱点火和斩击，耐性水地和打击、射击，另一只弱点火，耐性水。



L1：大丈夫か、二人とも！	R1：见せつけてくれるな、ジュード（裘德亲密度 UP）

战斗胜利后来到カラハ・シャール的领主馆，剧情之后间章结束，拿到裘德的武器。

蜜拉

第一章 ミラのスープ

完成第 7 章后在ニ・アケリア民家和蜜拉说话开始间章，剧情很短，结束后拿到作战时的物品设定扩张道具。

L1：确かに美味いよな（蜜拉亲密度 UP）	R1：もう一手间で、もっと美味くなるのに

L1：仕方ないな……（蜜拉亲密度 UP）	R1：いやいや、自分で考えろよ

第二章 目指せ一番！

完成第 8 章后来到カン・バルク和蜜拉说话进入间章，队友为裘德、蜜拉和任意一人，剧情之后前往ノール灼洞，来到熔岩湖，走到中间触发剧情，有限时选项，选 L1 有福利。

L1：倒れないように支える（蜜拉亲密度 UP）	R1：なにもしない

剧情之后 BOSS 战，BOSS 弱点水，耐性火。BOSS 战之后剧情。

L1：お诧びって……胜手だなぁ	R1：わかつたよ（蜜拉亲密度 UP）

L1：秘密兵器って?（蜜拉亲密度 UP）	R1：今度は何を使うんだ……?

剧情之后章节结束，拿到作战时的物品设定扩张道具。

第三章 今、ここにいるミラ

完成第 11 章后来到ニ・アケリア和蜜拉说话开始间章。

L1：追いかけないのか?	R1：怒ってもよかつたのに（蜜拉亲密度 UP）

L1：焦つたって仕方ない	R1：俺もできる限り手伝うよ（蜜拉亲密度 UP）



剧情之后间章结束，拿到蜜拉的 2P 色换装。

第四章 ミラ－里切りの名

完成第 12 章后前往イル・ファン，队友为裘德、蜜拉和任意一人，剧情之后前往分史世界，和街上的 NPC 对话完之后前往ラフォート研究所，前往以前放着クルスニクの枪的那个大房间触发剧情。

L1：うっとうしい奴だな！（蜜拉亲密度 UP）	R1：落ち着け。まったくの误解だ

剧情之后 BOSS 战，弱点暗和射击，耐性光。

L1：ミラと同じ名前!?（蜜拉亲密度 UP）	R1：クルスニク……?

L1：精灵にも、あんなのがいるんだな	R1：意外と嫌いじゃないよ（蜜拉亲密度 UP）

剧情之后间章结束，拿到蜜拉的《TOX》换装。

第五章 マクスウェルの巫子

完成第 14 章后在ニ・アケリア和蜜拉说话开始间章，队友为蜜拉、裘德和任意一人。

L1：クルスニクのこと、なにかわかつたか?	R1：ちょっと顔を见にきただけだ（蜜拉亲密度 UP）

剧情之后进入分史世界，靠近右边触发剧情，剧情之后前往ニ・アケリア灵山，上到山顶触发剧情，BOSS 战，BOSS 弱点光和斩击，耐性地水火风暗和打击、射击。

L1：……大丈夫か?（蜜拉亲密度 UP）	R1：すまない。ああするしなかった

剧情之后间章结束，拿到蜜拉的《TOX》换装 2P 色。

第六章 想い、弛まぬゆえに…

完成第15章后在ハ・ミル和蜜拉说话开始间章，队友为裘德、蜜拉和任意一人，剧情之后前往分史世界，进入世精之途，一直前进至尽头。

L1:ミラは道を外れてなんかいない（蜜拉亲密度UP）
R1:冷静になれよ、精灵の主

和マクスウエル（分史）进行BOSS战，和前作一样，会不断地改变自己的耐性和弱点。

胜利后进入第二场BOSS战对缪泽（因子・四大隶属），BOSS弱点光，耐性暗，要小心她也会使役四大精灵。

L1:……寂しいのか?
R1:歩いている道は同じだろ(蜜拉亲密度UP)

剧情之后间章结束，拿到蜜拉的武器，间章第六章结束后可以在旁边拿到前作里凯亚斯最终战用的剑和换装。

蕾娅

第一章 レイアのお使い



完成章节“路地里に潜む魔”后，在ヘリオボーグ和蕾娅说话开始间章，剧情后前往车站，和右上角的人说话触发剧情。然后在大道中间和总编说话触发剧情，剧情之后间章结束，拿到蕾娅的2P色换装。

第二章 if～ありえた未来～

完成第7章后，去カラハ・シャール和蕾娅说话开始间章，剧情之后进入分史世界，队友为蕾娅、艾尔文和任意一人，进入之后可以遇到熟悉的アグリア，对话之后触发剧情。

L1:野暮なこと聞くなよ
R1:はじめまして(蕾娅亲密度UP)

剧情之后前进，大空洞里有两个宝箱。一路上的宝箱都会更新，来到西北部左边靠近アグリア触发剧情。

L1:なぜエレンピオス人を信じられない?（蕾娅亲密度UP）
R1:そんなに嫌われてたんだな、俺たち……

剧情之后BOSS战，BOSS弱点暗和打击，耐性光和地。

L1:すぐに时歪の因子を破坏する
R1:もう少し待ってみる(蕾娅亲密度UP)

回到正史世界，剧情之后间章结束。拿到蕾娅的《TOX》换装。

第三章 レイアレポ-ト

完成第9章后，在ル・ロンド海停和蕾娅说话开始间章，纯剧情而已。剧情之后间章结束，拿到蕾娅的《TOX》服装。

L1:どうしたんだ、レイア?（蕾娅亲密度UP）
R1:珍しいな。考え込むなんて

L1:主观じゃダメなのか?
R1:取材、手伝うよ(蕾娅亲密度UP)

第四章 宿题の答え

完成第14章后，在マクスバ－ト和蕾娅说话开始间章。

L1:そういう应对が感じ悪いんだよ
R1:どうしてもダメなのか（蕾娅亲密度UP）

L1:あいつの许可が必要だつかのか?
R1:わかつてもらえてよかつたな（蕾娅亲密度UP）

回家触发剧情。

L1:俺たちも追いかけよう(蕾娅亲密度UP)
R1:レイアの归りを待とう

前往港口触发剧情，剧情之后间章结束，拿到蕾娅的武器。

艾尔文

第一章 商卖人アルヴィン

完成第6章后在ドヴォ－ル和艾尔文说话进入间章。

L1:わかつた、任せとけ（艾尔文亲密度UP）
R1:う－ん……めんどくさそうだな

来到大道上触发剧情。

L1:左のが美味いよ
R1:俺も右のが美味しいと思う(艾尔文亲密度UP)

进入小路触发剧情，然后莫名其妙的对イバルBOSS战……BOSS弱点是风，耐性地，由于是人形而且攻击速度很快所以挺难缠。

L1:落ち込むのは、本气だからだろ?（艾尔文亲密度UP）
R1:案外ネガティブなんだな

剧情之后间章结束，拿到艾尔文的2P色换装。

第二章 ビジネスパ-トナ-

完成第8章后在ドヴォ－ル和艾尔文说话进入间章。

L1:今度はなにをしてるんだ?
R1:アルヴィン、调子どう?（艾尔文亲密度UP）

剧情之后，进入分史世界，队友为艾尔文、蕾娅和任意一人。和NPC说完话（包括车站的）之后回到商店街和那NPC说话触发剧情。

L1:……どうした、アルヴィン?（艾尔文亲密度UP）
R1:うまくやつたな

剧情之后乘车到トリグラフ，前往公寓门前可以见到ユリウス，说话后触发剧情。

L1:友达なんだ(艾尔文亲密度UP)
R1:珍しいって……?

步行前往ヘリオボ－グ，和门口右边的NPC说话直接到达保管库门口，进入保管库调查中间的黑东西触发剧情，回到正史世界。剧情之后间章结束，拿到艾尔文的《TOX》服装

L1:元气出せよ、アルヴィン（艾尔文亲密度UP）
R1:ほんと情けないな

第三章 里切りの代价

完成第9章后在ディ－ル和艾尔文说话开始间章。剧情之后前往クランスピア社，和柜台说话。

L1:强行突破する(艾尔文亲密度UP)
R1:说明して通してもらう

来到10F触发剧情。

L1:少し落ち着いた方がいい(艾尔文亲密度UP)
R1:确かに、一理ある……

再回到大门触发剧情。

L1:本当に、これでいいのか?
R1:追いかけよう！（艾尔文亲密度UP）

剧情之后间章结束，拿到艾尔文的《TOX》服装2P色换装。

第四章 决别と决断

完成第12章后前往イル・ファン宿屋和艾尔文说话开始间章，队友为艾尔文、蕾娅和任意一人。

L1:ちよつと颜を见に来ただけ(艾尔文亲密度UP)
R1:……しんどそうだな

前往分史世界，一进入就有剧情。之后前往ミラの社，BOSS战，艾尔文弱点水和射击，耐性火，アグリア弱点水和打击，耐性火。

L1:アルヴィンに渡す(艾尔文亲密度UP)
R1:破坏する

L1:……うまくいくといいな（艾尔文亲密度UP）
R1:大事なひとだつたのか

剧情之后间章结束，拿到艾尔文完整的《TOX》换装。

第五章 确かな未来を求めて

完成第15章后在シャン・ドゥ和艾尔文说话开始间章。

L1:上手くいつたんだな
R1:つまり、饮みの诱いだろ?（艾尔文亲密度UP）

前往ドヴォ－ル的酒吧和两人说话触发剧情。之后间章结束，拿到艾尔文的武器。

L1:俺もアルヴィンと同じ酒で(艾尔文亲密度UP)
R1:俺はトマトジュ－スで



艾丽泽

第一章 エリ - ゼの友达

完成第 6 章后在ハ・ルミ和艾丽泽说话进入间章，剧情之后间章结束，拿到艾丽泽的 2P 色换装。

L1 :いいよ（艾丽泽亲密度 UP）	
R1 :エリ－ゼも欲しいのか?	

L1 :だな。エルもそう思ってるよ（艾丽泽亲密度 UP）	
R1 :エリ－ゼとエルつて、名前も似てるしな	

第二章 バ - ニッシュ入手作战

完成第 9 章后在マクスバ－ト和艾丽泽说话开始间章。

L1 :わかつた。俺が一绪に行くよ（艾丽泽亲密度 UP）	
R1 :そんな目で见るなよ……	

剧情之后前往中间桥，和 NPC 说话开始剧情，然后去依赖中介处接受新依赖，去ルサル街道打倒五只マラカイトビ－ク，完成依赖之后回去和 NPC 说话触发剧情（这个 NPC 好欠揍）。

L1 :明らかに伪物だな	
R1 :……赏品の渡し间违いかも?（艾丽泽亲密度 UP）	

L1 :卖り残つてる本物が、どこかにあるさ	
R1 :でも、エリ－ゼの气持ちは本物だ（艾丽泽亲密度 UP）	

剧情之后间章结束，拿到艾丽泽的《TOX》服装 2P 色换装（超可爱的！）。



第三章 届かない心

完成第 13 章后去ル・ロンド和艾丽泽说话进入间章，队友为罗恩、艾丽泽和任意一人。前往バイカ－ル废坑，往前走触发剧情。

L1 :俺の仲间です（艾丽泽亲密度 UP）	
R1 :なにか问题か?	

继续前进来到北部，往左走触发剧情的杂兵战。

L1 :大丈夫なのか、エリ－ゼ?（艾丽泽亲密度 UP）	
R1 :いいのか、罗恩?（罗恩亲密度 UP）	

走出废坑触发剧情。

L1 :首相の言うこともわかる	
R1 :エリ－ゼの气持ち、わかるよ（艾丽泽亲密度 UP）	

间章结束，拿到艾丽泽的《TOX》换装 2P 色。

第四章 心、届けた先に

完成第 15 章后在カラハ・シャ－ル和艾丽泽说话开始间章，队友为艾丽泽、罗恩和任意一人。

L1 :勇气出してメ－ルしてみるよ（艾丽泽亲密度 UP）	
R1 :……そのまま放置かな	

剧情之后前往分史世界，和 NPC 们说完话，来到领主馆里触发剧情。

L1 :例のヌイグルミを赖んだら?（艾丽泽亲密度 UP）	
R1 :アクセサリとか?	





上楼进入房间触发剧情，剧情之后进入サマンガン街道，从东北部入口进入サマンガン树界，前进之后触发剧情，出现限时选项。

L1 :そうはいくか!	
R1 :エリ－ゼ、下がれ!（艾丽泽亲密度 UP）	

剧情后 BOSS 战，BOSS 弱点风和射击，耐性地和打击。

L1 :今の气持ちをルナに传えてみろよ（艾丽泽亲密度 UP）	
R1 :气にするな。子どもはわがままでいいんだ	

剧情后间章结束，拿到艾丽泽的武器。



罗恩

第一章 ロ - エンとマルシア

完成第 7 章后在マクスバ－ト和罗恩说话开始间章。

L1 :ロ－エンが勉强を教えてるのか?	
R1 :勉强……学生时代を思い出すな（罗恩亲密度 UP）	

剧情之后进入分史世界，固定队员是艾丽泽、罗恩和任意一人。走出车站触发剧情。

L1 :あの人たちの气持ちもわかるな	
R1 :あんな意见どうかしてる（罗恩亲密度 UP）	

剧情之后买票上车，走到尽头的车厢触发剧情，进门往前走继续剧情。

L1 :……よし、始末しよう	
R1 :无抵抗のネコを杀すのは、さすがにちょつと……（罗恩亲密度 UP）	

剧情之后进入 BOSS 战，弱点光和暗，耐性无。BOSS 战之后回到正史世界。剧情之后拿到罗恩的2P 色换装。

L1 :きつかけさえあれば、きつとこ交涉もうまくいくよな	
R1 :ロ－エンの心构えは、立派だな（罗恩亲密度 UP）	

第二章 ロ - エンの秘密

完成第 8 章后在カラハ・シャ－ル和罗恩说话进入间章，队友为罗恩、艾丽泽和任意一人。

L1 :ロ－エンが行くなら行こうかな（罗恩亲密度 UP）	
R1 :エリ－ゼに诱われたら断れないな（艾丽泽亲密度 UP）	

剧情之后前往领主馆前触发剧情。

L1 :ロ－エンを追いかけよう（罗恩亲密度 UP）	
R1 :ドロッセルに会いに行こう	

进入クラマ间道，到达地图标示的地方触发剧情。

L1 :一体どういうことだ?	
R1 :ケガはないか?（罗恩亲密度 UP）	

L1 :メ－ルは、なんだつて?	
R1 :ロ－エン……なかなかやるな（罗恩亲密度 UP）	

剧情之后开始杂兵战。

L1 :そうに决まつてるさ（罗恩亲密度 UP）	
R1 :弱气になつてどうする	

剧情之后来到领主馆前和ドロッセル说话触发剧情。

L1 :俺もまぜてくれ!（罗恩亲密度 UP）	
R1 :タイムカプセルつて……なんだ?	

剧情之后继续和ドロッセル说话，出现三选一选项，剧情之后间章结束，拿到罗恩的《TOX》服装。

第三章 かけがえなき友に誓って

完成第 11 章后来到シャン・ドゥ和罗恩说话开始间章，队友为罗恩、艾丽泽和任意一人。

L1 :ロ－エンこそ!（罗恩亲密度 UP）	
R1 :こつちは大丈夫だけど……	

L1 :ロ－エンを守る（罗恩亲密度 UP）	
R1 :エリ－ゼを守る（艾丽泽亲密度 UP）	

剧情之后前往分史世界，和街上的 NPC 对话完后来到オルダ宫 4F 的谒见の间触发剧情，剧情之后 BOSS 战，BOSS 弱点水，耐性地和暗。

L1 :……いいのか?（罗恩亲密度 UP）	
R1 :わかつた	

剧情之后回到正史世界，去宿屋触发剧情，之后间章结束，拿到罗恩的《TOX》服装 2P 色

第四章 彼方から此方へ

完成第 15 章后前往ディ－ル和罗恩说话开始间章，队友为蜜拉、艾丽泽和任意一人。

L1 :ああ。一杯じゃなくて、腹一杯でもいいよ（罗恩亲密度 UP）	
R1 :いや、俺、饮まないから……	

前往クランスピア社和ヴェル说话触发剧情。

L1 :まさか、ロ－エンは自分の死を利用しようとしてるのか……?
R1 :ロ－エンに限ってそれはない!(罗恩亲密度 UP)

前往リ－ベリ－岩孔，往下走靠近 NPC 触发剧情，杂兵战，进入第 03 区画触发剧情，出现限时选项。

L1 :かまわず倒す
R1 :ロ－エンの安全を优先する(罗恩亲密度 UP)

杂兵战后间章结束，拿到罗恩的武器。

L1 :ロ－エンはオレが守るよ(罗恩亲密度 UP)
R1 :覚悟は立派だけど、エリ－ゼもドロッセルも心配していたぞ

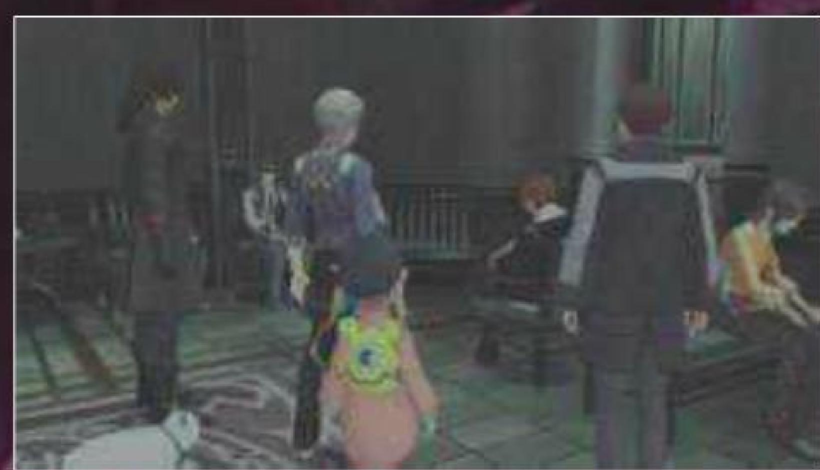
凯亚斯

第一章 ガイアスの出会い

完成第 9 章后在トリグラフ中央大道和凯亚斯说话开始间章。剧情之后前往港口的宿屋和 NPC 说话触发剧情。然后去公寓前和 NPC 说话。

L1 :クラックは、そうでもないよおだけど(凯亚斯亲密度 UP)
R1 :リ－ダ－の座を夺われそうで焦っているのか?

剧情之后杂兵战……杂兵们的名字都很有意思。战斗之后剧情，间章结束。拿到凯亚斯的 2P 色换装。



第二章 人を結ぶもの

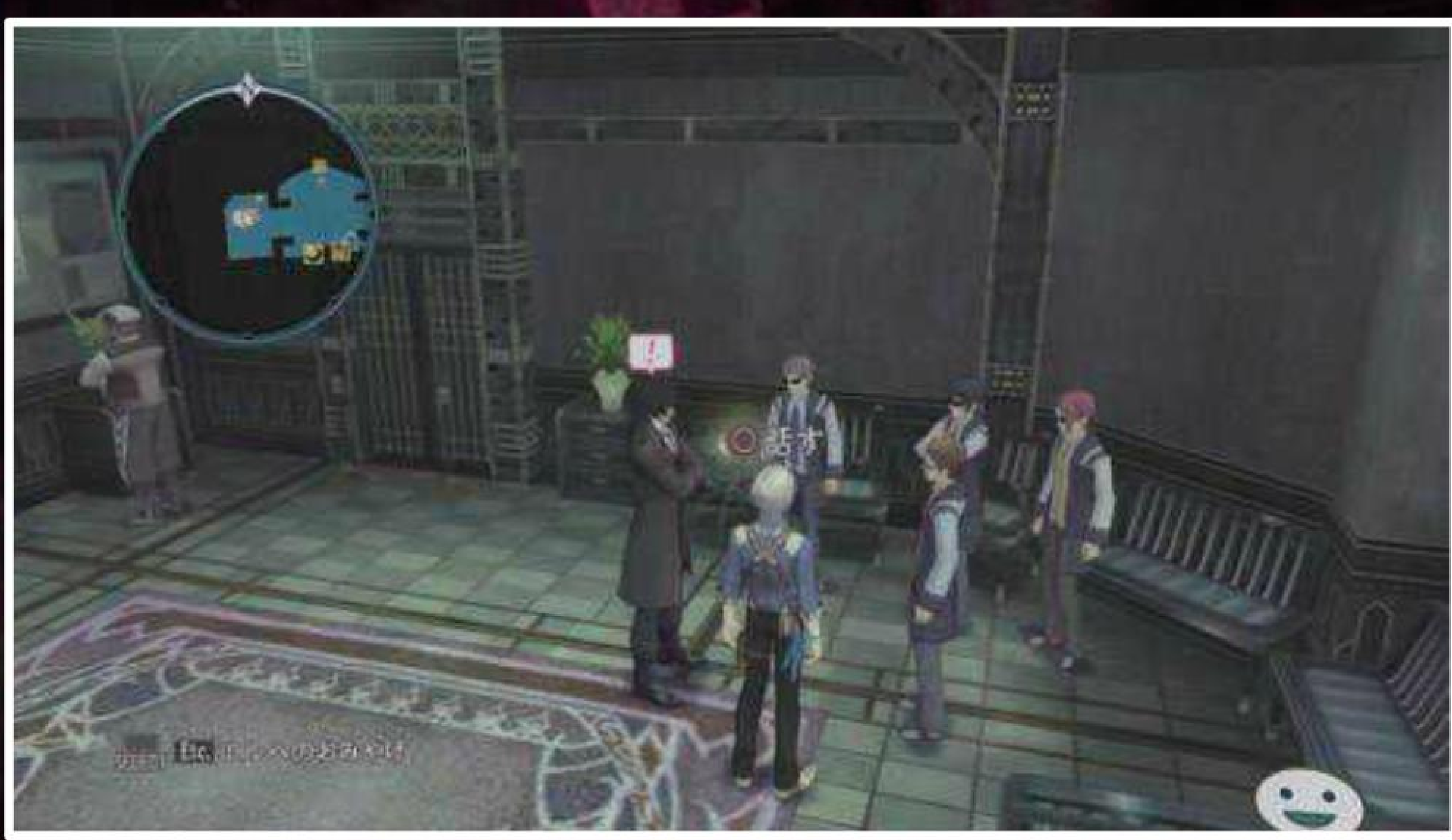
完成第 11 章后来到**トリグラフ**港口宿屋和凯亚斯说话开始间章，队友为凯亚斯、缪泽和任意一人，此后将会有两次 BOSS 战，建议做好补给工作。

剧情之后进入分史世界，来到**モン**高原，前进至中央部触发剧情，剧情之后 BOSS 战，对战四象刃，四人分别有不同的耐性和弱点，要注意属性武器的更换。

BOSS 战之后继续前进触发剧情，继续 BOSS 战，弱点光和斩击，耐性水和暗。战斗结束之后回到正史世界。

L1 :もちろん、协力するよ(凯亚斯亲密度 UP)
R1 :王の权力を使えばいいのに

回到**トリグラフ**公寓前触发剧情，剧情之后间章结束，拿到凯亚斯的《TOX》换装。



第三章 リ-ゼ・マクシア观光

完成第 13 章后去トリグラフ和凯亚斯说话开始间章，剧情之后前往サマンガン树界，进入之后触发剧情，继续前进到西南部。

L1 :ガイアス、なんだか印象が违うな(凯亚斯亲密度 UP)
R1 :ガイアスも一绪に游んだりしないのか?

剧情之后发生杂兵战，之后再前往マクスバ－ト触发剧情。间章结束，拿到凯亚斯的《TOX》换装 2P 色。

第四章 决断、王として

完成第 15 章后前往**トリグラフ**和凯亚斯说话开始间章，队友为凯亚斯、缪泽和任意一人。进入港口的宿屋触发剧情。之后前往**マクスバ－ト**宿屋和柜台人员说话。

L1 :人を杀したのは事实……裁かれるべくだろうな(凯亚斯亲密度 UP)
R1 :难しいことはわからないけど、クラッカを助けたい

L1 :兵士の家族の气持ちはどうなるんだ?
R1 :ガイアスは本当に纳得できたのか?(凯亚斯亲密度 UP)

L1 :舍てるなよ。プレゼントだろ?(凯亚斯亲密度 UP)
R1 :……ああ、それがいいかもな

剧情之后间章结束，拿到凯亚斯的武器。

缪泽

第一章 精灵交信机

完成第 10 章后去イル・ファン和缪泽说话开始间章，队友为凯亚斯、缪泽和任意一人

L1 :ミュゼって前にジュ－ドたちと旅をしたのか?
R1 :ミュゼって、かわいいなと思って(缪泽亲密度 UP)

剧情之后来到ラフォ－ト研究所第 3 区画楼上的存档点旁边的研究室触发剧情，之后再前往アルカンド湿原西北部左下角和怪人说话，之后回到ラフォ－ト研究所的研究室和 NPC 说话。

L1 :"私、精灵とお话ししたい环"、私がつけみるよ(缪泽亲密度 UP)
R1 :ガイアス……お愿い(凯亚斯亲密度 UP)

剧情之后章节结束，拿到缪泽的 2P 换装。

第二章 ミュゼのプレゼント

完成第 14 章后在**ディ－ル**和缪泽说话开始间章，队友为缪泽、裘德和任意一人。

L1 :相谈に乘ろうか、ミュゼ(缪泽亲密度 UP)
R1 :(……关わらない方が显明だな)

L1 :普段から身に付けられるものは?(缪泽亲密度 UP)

R1 :何か手作りしてみるとか(缪泽亲密度 UP)

剧情之后前往分史世界，前进至西北部最高的那个高台触发剧情，BOSS 战，BOSS 弱点为地和斩击，耐性风和打击。回到正史世界，非常搞笑的剧情之后间章结束，拿到缪泽的《TOX》的换装。

第三章 混成部队出动

完成第 14 章后在ル・ロンド和缪泽说话开始间章，队友为缪泽、裘德和任意一人。

剧情后前往フェルガナ矿山，进入第四矿区触发剧情，走进最深处的魔物之巢，BOSS 战，BOSS 弱点火和地，耐性风。

战斗胜利后间章结束，拿到缪泽的《TOX》服装 2P 色。

第四章 ミュゼのマル秘作战

完成第 15 章后在**マクスバ－ト**和缪泽说话开始间章，队友为缪泽、凯亚斯和除蜜拉之外的任意一人。

L1 :(なんだが、怪しいんだよなぁ)
R1 :わかつた。ちょっと待っててくれ(缪泽亲密度 UP)

来到另一端触发剧情，BOSS 战，无弱点，耐性光。

L1 :俺から说明するよ(缪泽亲密度 UP)
R1 :全部ミュゼが悪い!

剧情之后间章结束，拿到缪泽的武器。

EX间章

その"证"を求めて --

前提是完成裘德和蜜拉的间章，前往マクスバ－ト和イバル说话开始间章

L1 :わかつた(罗恩、凯亚斯亲密度 UP)
R1 :ゴ－レムってなんなんだ?

剧情之后前往カラハ・シャ－ル，队友为裘德、蜜拉和罗恩，来到领主馆和ドロッセル说话触发剧情。

L1 :そんなことだから争いが终わらないんだ
R1 :外交には力も必要だよな……(罗恩、凯亚斯亲密度 UP)

走出领主馆触发剧情，前往タラス街道西部触发 BOSS 战，弱点和耐性随时会变化，回复役只有裘德一人，把 BOSS 的 HP 打掉四分之一后 BOSS 会变形，全耐性无弱点，战斗胜利后触发剧情。

L1 :とにかくやってみろ、ジュ－ド!(裘德亲密度 UP)
R1 :わからないなら无理をするな

剧情之后裘德获得奥义マクスウエル，战斗继续，用マクスウエル打掉 BOSS 的耐性，使其成为弱点，需要进行好几次。

L1 :"证"の歌だ!ジュ－ド!(裘德、蜜拉亲密度 UP)
R1 :"证"って"证の歌"……じゃないよな?

剧情后回到カラハ・シャ－ル领主馆触发剧情。

L1 :ああ、人と同じになな(蜜拉、凯亚斯、缪泽亲密度 UP)
R1 :ほんと、面倒だよな－

剧情之后间章结束。

后记　限于篇幅关系，本期《无尽传说2》的攻略只能为大家介绍系统详解以及主线和支线章节的攻略，下期还会为大家送上更多研究内容，敬请期待~!



FORZA HORIZON

文 稀饭 美编 NINA

通关时间：约10小时，全成就时间：30小时

任何玩家——尤其是“《极限竞速》系列”老玩家在尝试《极限竞速 地平线》前都应该先了解关于本作的一个基本事实：这不是一款非常核心向的拟真赛车游戏，哪怕它的标题中有着“极限竞速”的这个名字。本作是一款强调在广阔大地上尽情驾驶的开放式竞速作品，其定位与《无限试驾》有所类似，不过仍然拥有不错的比赛模式和充满了探索乐趣的寻宝要素。某种意义上，本作可以被视为一款竞速题材的沙箱作品，玩家要怎么玩，全凭自己的喜好而定。放松身心，来享受一下在科罗拉多州公路飞驰的快感吧！

极限竞速 地平线	Microsoft		竞速
X360	Forza Horizon		繁体中文版
	2012年10月23日	多人在线	1590台币
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统

操作列表

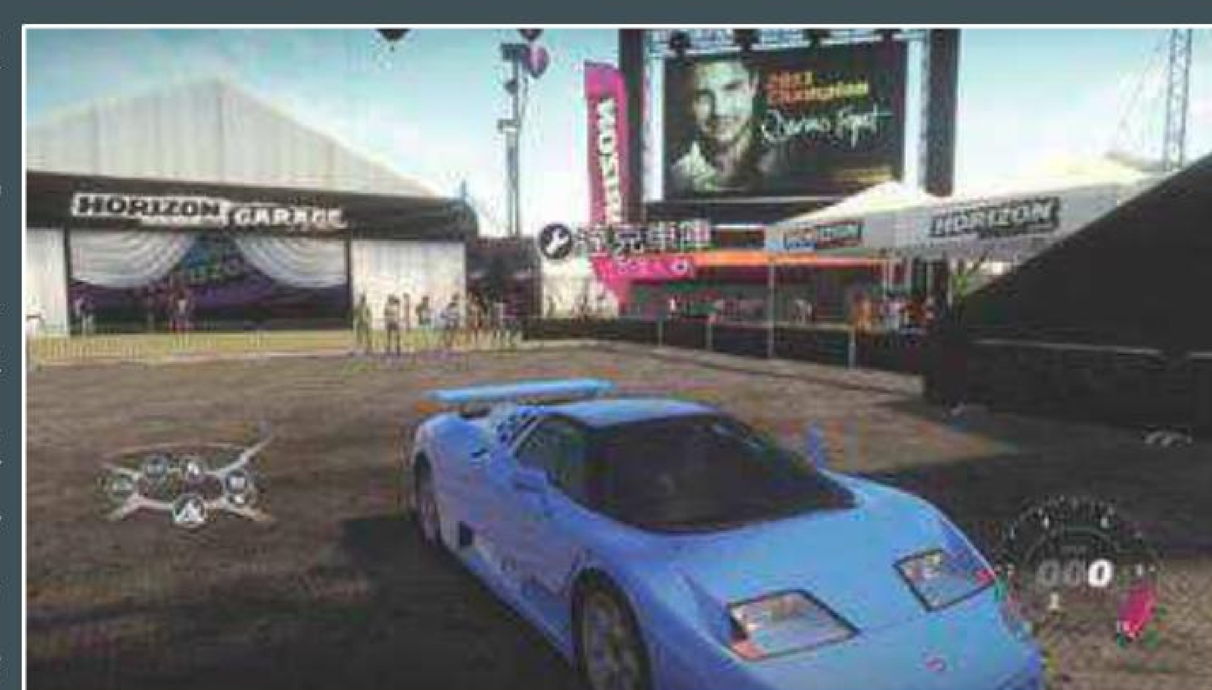
按键	功能
左摇杆	转向
右摇杆	切换观察角度
X	执行动作/降档（手动档状态）
Y	倒转
A	手刹车
B	升档（手动档状态）
十字键←或→	更换广播

按键	功能
RB	切换视角
RT	油门
LB	离合器（手动档状态）
LT	刹车
RS	向正后方看
BACK	地图
START	暂停



主要设施介绍

达克车库



游戏中玩家最常光顾的地方，由“地平线节”的车辆把关人达克所经营，主要功能包括了升级车辆零件、翻修玩家找到的宝物赛车和让玩家管理自己手头的车辆。其中翻修宝物赛车和更换车辆都是免费的，而升级车辆零件在玩家找到所有的折扣标记之前都是需要收费的，费用会随着零件的品质提高而提升。升级分为自动升级和自订升级，如果玩家自己是位核心向的高手，可以在自订升级中寻找最符合自己要求的部件，而一般玩家建议使用自动升级。自动升级会按照车辆的评级来提供对应的升级方案，建议玩家在升级前先考虑好自己需要参加的赛事对于车辆评级的要求，因为一旦车辆改装后的性能评级高于比赛要求，就会被强制降回符合比赛等级的水平，倒不如提升到本评级的顶级性能来得实在。

使用自订升级的玩家还需要注意车辆的性能平衡，盲目地提高某一方面的性能并不会令车辆的竞速表现改观，反而很有可能因为性能失衡而导致车辆的整体表现下降或变得难以驾驭，在不确信改造后的车辆表现如何的情况下，建议可以先用一次自动升级，并按下X键查看升级所使用的零件清单，然后按照自己的习惯和资金来进行微调，比起盲目地摸索浪费资金，这是一个比较实惠而稳妥的方法。

©2012 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

评级与对应的性能指数上限

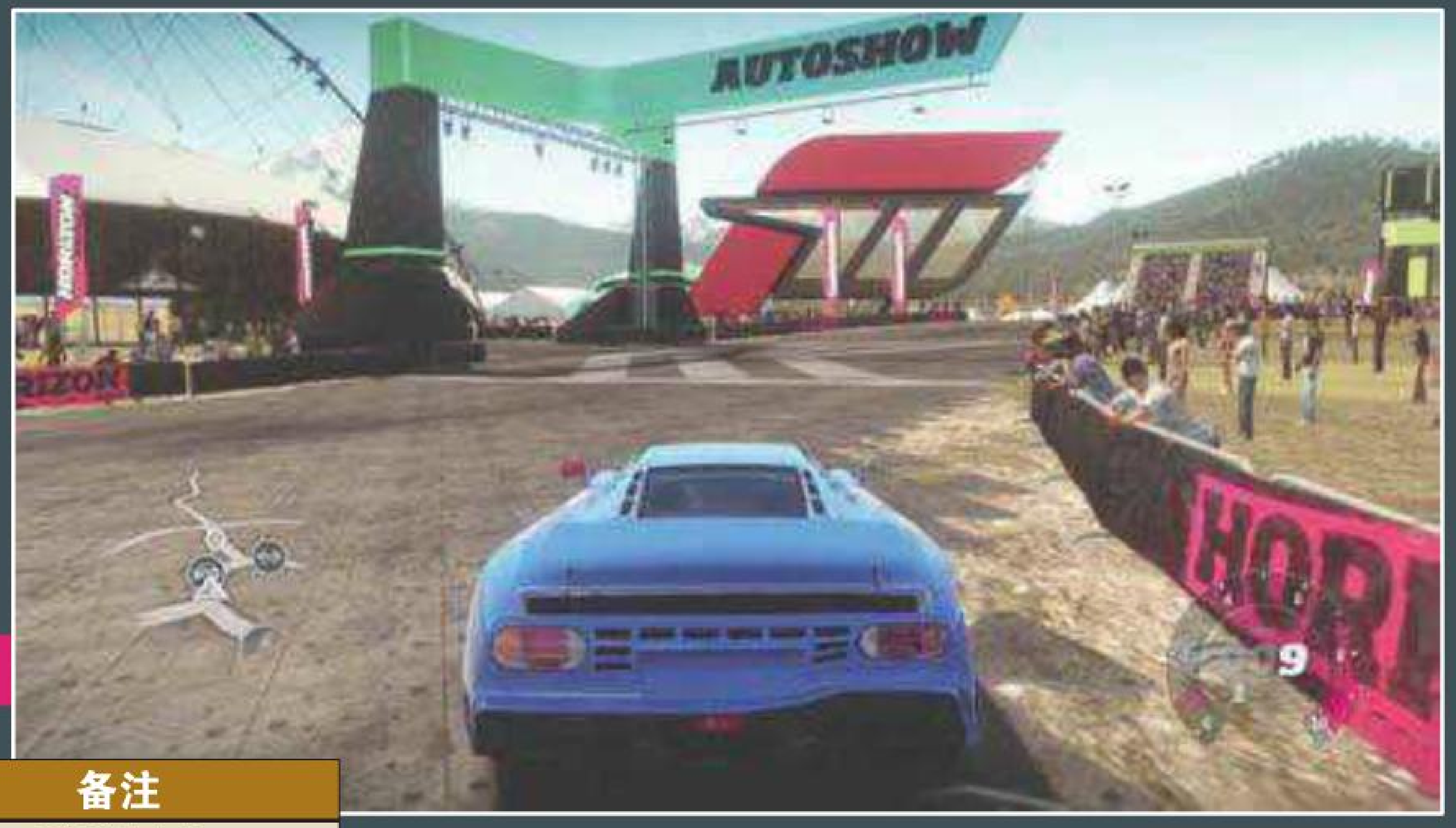
评级	性能指数上限
E	200
D	300
C	400
B	500
A	600
S	700
R3	800
R2	900
R1	999

汽车各项数据一览

厂商名称	车辆名称	评级	性能指数	价格	备注
Abarth	2010 500 Esseesse	D	287	20,000Cr	后轮驱动
	1968 595 Esseesse	E	109	30,000Cr	前轮驱动
Alfa Romeo	2010 8C Spider	A	556	280,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	2007 8C Competizione	A	576	280,000Cr	后轮驱动
Ascari	2012 KZ1R	S	642	350,000Cr	后轮驱动
Aston Martin	2011 V12 Zagato Villa D'Este	S	632	520,000Cr	后轮驱动
	2010 Aston Martin One-77	S	692	1,800,000Cr	后轮驱动
Audi	2011 R8 GT	S	648	195,000Cr	四轮驱动
	2010 TT RS Coupe	A	511	48,000Cr	四轮驱动
	2006 RS 4	A	535	42,000Cr	四轮驱动
	1983 Sport Quattro	B	434	120,000Cr	四轮驱动
Bentley	2012 Continental GT	A	522	130,000Cr	四轮驱动
BMW	2013 M6 Coupe	A	600	110,000Cr	后轮驱动
	2012 M5	A	558	90,000Cr	后轮驱动
	2012 Z4 sDrive28i	B	414	55,000Cr	后轮驱动
	2011 1 Series M Coupe	B	500	43,000Cr	后轮驱动
	2010 M3 GTS	S	615	140,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	2008 M3	A	521	52,000Cr	后轮驱动
	1991 M3	C	338	16,000Cr	后轮驱动
	1973 2002 Turbo	D	252	28,000Cr	后轮驱动
Bugatti	2011 Veyron Super Sport	R2	900	2,200,000Cr	四轮驱动
Cadillac	2011 CTS-V Coupe	A	538	58,000Cr	后轮驱动
Chevrolet	2012 Camaro ZL1	A	578	45,000Cr	后轮驱动
	2010 Corvette Grand Sport Convertible	A	573	60,000Cr	后轮驱动
	2009 Corvette ZR1	S	658	100,000Cr	后轮驱动
	1969 Camaro SS Coupe	D	291	45,000Cr	后轮驱动
	1967 Corvette Stingray 427	C	400	90,000Cr	后轮驱动
	1964 Impala SS 409	D	294	35,000Cr	后轮驱动
	1957 Bel Air	D	218	60,000Cr	后轮驱动
Citroen	2011 DS3 RACING	C	388	37,000Cr	前轮驱动，DLC车辆
Dodge	2012 Challenger SRT8 392	A	507	45,000Cr	后轮驱动
	2012 Charger SRT8	B	494	38,000Cr	后轮驱动
	1969 Charger	D	288	64,000Cr	后轮驱动
Eagle	2012 Speedster	A	540	550,000Cr	后轮驱动
Ferrari	2012 599XX Evoluzione	R1	935	2,600,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	2011 458 Spider	S	653	257,000Cr	后轮驱动
	2011 FF	S	631	280,000Cr	四轮驱动
	2010 599XX	R2	879	1,500,000Cr	后轮驱动
	2009 California	A	539	220,000Cr	后轮驱动
	2007 430 Scuderia	S	673	270,000Cr	后轮驱动
	2005 FXX	R1	914	2,500,00Cr	后轮驱动
	2002 Enzo Ferrari	R3	728	1,300,000Cr	后轮驱动
	1996 F50 GT	R1	979	1,200,000Cr	后轮驱动
	1995 F355 Challenge	A	553	75,000Cr	后轮驱动
	1995 F50	S	633	400,00Cr	后轮驱动
	1989 F40 Competizione	R1	942	1,500,000Cr	后轮驱动
	1987 F40	S	632	380,000Cr	后轮驱动
	1984 GTO	A	550	320,000Cr	后轮驱动
	1962 250 GTO	B	439	10,000,000Cr	后轮驱动
	1957 250 Calirornia	D	291	3,000,000Cr	后轮驱动
Ford	2013 Focus ST	C	398	32,000Cr	前轮驱动
	2013 Shelby GT500	A	600	50,000Cr	后轮驱动
	2012 Mustang Boss 302	A	544	42,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	2011 F-150 SVT Raptor	D	245	42,000Cr	四轮驱动
	2010 Focus RS500	B	499	50,000Cr	前轮驱动
	2005 GT	A	593	150,000Cr	后轮情况

汽车销售中心

游戏中另一个玩家需要时常光临的地方，其用途就是购买游戏中登场的各种汽车，又或者把手头上不需要的汽车卖掉，换取Cr。在汽车销售中心界面中，玩家能够按照车辆的厂商排列来选择自己心仪的厂商，进入



厂商内就可以购买厂商旗下在游戏中登场的车辆，而且在这个状态下按下LB或RB可以向左或向右地快速翻页。嫌这种浏览方式麻烦的玩家可以按下Y键，能够一次过顺序地浏览所有的的可购买车辆，但因为这种浏览模式下的车辆数量非常多，想要找到心仪的车辆可能不太容易。游戏为此增添了搜寻功能，按下LT键可以进入搜索界面，能够按照车辆的评级、厂商或驱动方式来搜寻，可以较为精确地找到想要的车辆类型。不过因为各种查看功能都有着一定的限制，本次攻略中会列出本作登场的车辆，并详细标记其对应的评级和驱动方式，希望能够对玩家购买车辆时提供有效的帮助。因为购买的游戏没有附送预约特典、预约特典车辆和VIP车辆暂时无法提供数据，本期暂不刊登。

彩绘涂装商店

有了属于自己的赛车后，对于玩家们的地平线节日才刚刚开始，许多车辆的标配颜色只有几种，部分车辆甚至只有一种，完全满足不了玩家本身对于个性的追求。想要拥有一辆属于自己独一无二的爱车，就需要来到彩绘涂装商店为其打扮一番。“设计创作工具”选项中提供了更改车辆外观颜色，增加贴纸甚至是更改不同图层内容的功能，让玩家能够细致地修改爱车的每一寸外观部位，打造出只属于自己的涂装。而且在保存好涂装后，玩家还可以将其分享到自己的虚拟商店当中，供其他玩家使用Cr购买，购买涂装的Cr会全数汇入玩家的账户当中，为购买车辆和添置零件提供额外的资金。同时玩家可以自行购买其他玩家分享的设计，用较短的时间就可以让爱车得到漂亮的外观涂装。不过记得准备足够的Cr，那些最受欢迎的涂装可都是要价不菲的。



TIPS 快速移动到中心区域的商店处是免费的。

厂商名称	车辆名称	评级	性能指数	价格	备注
Ford	1987 Sierra Cosworth RS500	C	378	52,000Cr	后轮驱动
	1985 RS200 Evolution	S	647	120,000Cr	四轮驱动
	1970 Mustang Boss 429	D	300	120,000Cr	后轮驱动
	1966 GT40 MkII	A	582	1,500,000Cr	后轮驱动
Gumpert	2009 Apollo S	R3	796	320,000Cr	后轮驱动
	2012 Apollo Enraged	R2	890	800,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
Hennessey	2012 Venom GT	R2	894	1,000,000Cr	后轮驱动
Honda	2005 NSX–R GT	A	541	400,000Cr	后轮驱动
	2004 Civic Type–R	C	342	12,000Cr	前轮驱动
	2003 S2000	B	426	14,000Cr	后轮驱动
	2002 Integra Type–R	C	343	12,000Cr	前轮驱动
Hyundai	2013 Genesis Coupe	B	414	35,000Cr	后轮驱动
Infiniti	2012 IPL G Coupe	B	486	50,145Cr	后轮驱动
Jaguar	2012 XKR–S	A	574	120,000Cr	后轮驱动
	1961 E–Type S1	D	278	75,000Cr	后轮驱动
Jeep	2012 Grand Cherokee SRT8	C	390	55,000Cr	四轮驱动
	2012 Wrangler Rubicon	D	229	29,000Cr	四轮驱动
Koeningsegg	2009 CCX–R Edition	R2	851	1,000,000Cr	后轮驱动
Lamborghini	2012 Aventador LP700–4	R3	725	400,000Cr	四轮驱动
	2012 Aventador J	R3	728	2,700,000Cr	四轮驱动，DLC车辆
	2012 Gallardo LP570–4 Spyder Performante	S	673	280,000Cr	四轮驱动，DLC车辆
	2011 Gallardo LP570–4 Superleggera	S	691	275,000Cr	四轮驱动
	2010 Murciélago LP 670–4 SV	S	700	450,000Cr	四轮驱动
	2009 Revent ón Roadster	S	681	2,100,000Cr	四轮驱动
	1997 Diablo SV	A	567	100,000Cr	后轮驱动
	1988 Countach LP5000 QV	A	537	150,000Cr	后轮驱动
	1967 Miura P400	C	385	400,000Cr	后轮驱动
Lancia	1992 Delta Integrale EVO	C	335	22,000Cr	四轮驱动
	1986 Delta S4	B	425	100,000Cr	四轮驱动
	1974 Stratos HF Stradale	C	329	50,000Cr	后轮驱动
Land Rover	2012 Range Rover Supercharged	B	404	140,000Cr	四轮驱动
Lexus	2010 LF–A	S	653	350,000Cr	后轮驱动
	2009 IS F	A	532	51,000Cr	后轮驱动
Lotus	2011 Evora S	A	546	65,000Cr	后轮驱动
	2009 2–Eleven	S	626	70,000Cr	后轮驱动
	2006 Exige Cup 240	A	528	32,000Cr	后轮驱动
Maserati	2010 GranTurismo S	B	491	120,000Cr	后轮驱动
	2008 MC12 Versione Corsa	R1	974	1,800,000Cr	后轮驱动
Mazda	2004 RX–8 Mazdaspeed	C	363	20,000Cr	后轮驱动
	1997 RX–7 FD	B	445	18,000Cr	后轮驱动
	1994 MX–5 Miata	D	216	7,000Cr	后轮驱动
McLaren	2011 MP4–12C	S	697	220,000Cr	后轮驱动
	1997 F1 GT	R3	739	4,000,000Cr	后轮驱动
Mercedes–Benz	2012 C63 AMG Black Series	A	599	195,000Cr	后轮驱动
	2012 S65 AMG	A	552	215,000Cr	后轮驱动
	2009 ML 63 AMG	B	413	80,000Cr	四轮驱动
	2009 SL65 AMG Black	A	563	280,000Cr	后轮驱动
Mini	2011 Cooper S	C	342	24,000Cr	前轮驱动
	1965 Cooper S	E	171	20,000Cr	前轮驱动
Mitsubishi	2008 Lancer Evolution X GSR	B	437	29,000Cr	四轮驱动
	1999 Lancer Evolution VI GSR	B	423	12,000Cr	四轮驱动
Nissan	2012 GT–R Black Edition	S	662	120,000Cr	四轮驱动
	2002 Skyline GT–R V–Spec II	B	461	52,000Cr	四轮驱动
	2000 Silvia spec–R	C	395	16,000Cr	后轮驱动
	1993 240SX SE	D	227	7,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	1971 Skyline 2000GT–R	D	207	28,000Cr	后轮驱动
	1969 Fairlady Z 432	D	201	12,000Cr	后轮驱动
Noble	2010 M600	R3	766	320,000Cr	后轮驱动
Pagani	2011 Zonda R	R1	961	1,700,000Cr	后轮驱动
Peugeot	1984 205 Turbo 16	C	333	120,000Cr	四轮驱动
Pontiac	1977 Firebird Trans Am	D	214	220,000Cr	后轮驱动
	1969 GTO Judge	D	295	44,000Cr	后轮驱动
Radical	2011 SR8 RX	R1	948	300,000Cr	后轮驱动
RUF	2011 RGT–8	S	654	320,000Cr	后轮驱动
	1987 CTR Yellowbird	S	563	280,000Cr	后轮驱动
Saleen	2004 S7	R3	754	320,000Cr	后轮驱动
Scion	2013 FR–S	C	375	24,000Cr	后轮驱动
Shelby	2012 1000	S	643	200,000Cr	后轮驱动
	1965 Cobra 427 S/C	A	519	1,500,000Cr	后轮驱动
SSC	2007 Ultimate Aero	R2	846	1,000,000Cr	后轮驱动

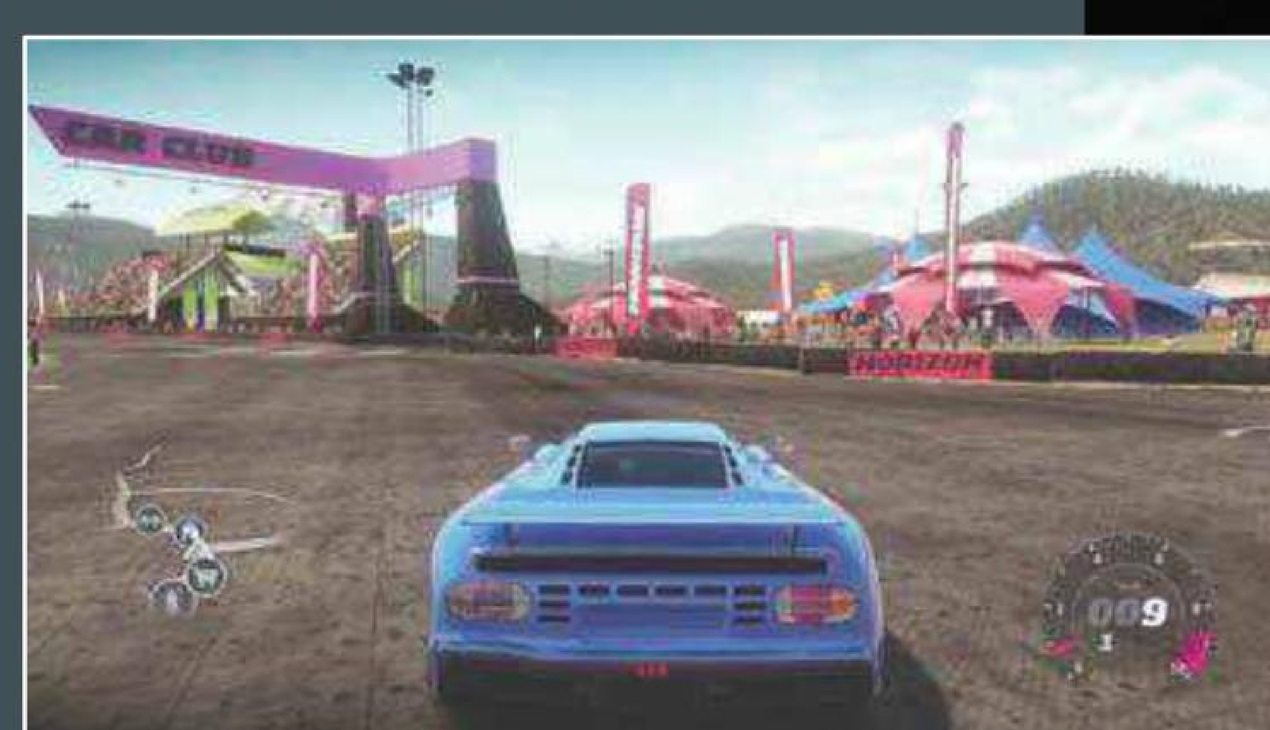
卖场

这一部分功能等于是 DLC 下载界面，里面有详细的分类，包括了 DLC 汽车，能够一次性得到所有 DLC 使用权的季票，用于替代 Cr 购买车辆或购买藏宝图的代币，人气增幅时间和直接购买藏宝图。因为这一部分的内容全部需要使用 MSP 来获得，只建议打算进一步享受游戏内容或想要靠现实世界中的资金来加速游戏过程的玩家前来光顾。几个选项当中，DLC 车辆需要在花费 MSP 购买后才能够在游戏中使用，单独购买 DLC 或购买季票都可以，而代币则拥有购买优惠，一枚代币价值 80MSP，而一次性购买 5 枚会送一枚，10 枚送 3 枚，最高为购买 75 枚，送 45 枚。代币可以代替 Cr 用于购买车辆，又或者用于人气增幅时间和藏宝图，其中人气增幅分为三种，分别是持续 30 分钟、60 分钟和 120 分钟，第三种最实惠，不过需要 3 枚代币。藏宝图是一次性消费，需要 5 枚代表，购买后可以立刻在地图上标出所有折扣标记，而且会在宝藏传闻出现时立刻在传闻区域中标出宝物车辆所在之处，对于玩家快速收集颇有帮助，但价值不菲。



汽车俱乐部

另一个需要使用到 XBOX Live 的功能，玩家可以在汽车俱乐部中自己创建一个俱乐部，或是加入其它玩家组成的俱乐部中。创建俱乐部很简单，设定一个最多 20 个字符长度的名称和一个最多 4 个字符的代号就可以创建出一个俱乐部，之后只要邀请自己的好友加入俱乐部，就可以一起进行比赛，又或者挑战其他俱乐部的玩家了。在俱乐部当中最重要的功能是分享车辆，玩家可以将自己的车辆分享到俱乐部的车库中，供其他俱乐部成员借用，通过这个方式，就算是刚刚进入游戏的玩家可以通过借用其他成员的车辆体验一下使用高档跑车的感觉。



TIPS 怕自己车速过快在比赛点前停不下来？一头撞上去是个不错的选择。

厂商名称	车辆名称	评级	性能指数	价格	备注
Subaru	2011 WRX STi	B	434	32,000Cr	四轮驱动
	1998 Impreza 22B STi	B	424	35,000Cr	四轮驱动
Toyota	1998 Supra RZ	B	464	28,000Cr	后轮驱动
	1985 Sprinter Trueno GT Apex	D	273	6,000Cr	后轮驱动
TVR	2005 Sagaris	A	583	56,000Cr	后轮驱动
Ultima	2012 GTR	R2	865	110,000Cr	后轮驱动
Viper	2013 Viper GTS	S	681	95,000Cr	后轮驱动
	2010 Viper SRT10 ACR-X	R3	800	110,000Cr	后轮驱动
Volkswagen	2011 Scirrocco R	B	440	45,000Cr	前轮驱动
	1995 Corrado VR6	D	282	6,000Cr	前轮驱动
	1992 Golf Gti 16v Mk2	D	207	6,000Cr	前轮驱动
	1984 Rabbit GTI	E	192	5,000Cr	前轮驱动
	1967 Beetle	E	137	15,000Cr	后轮驱动

赛车中心

集合了排行榜和排位赛事功能，玩家在赛车中心可以选择劲敌赛，这里会提供各种赛事中成绩与玩家相仿但相对较好的对手成绩让玩家去挑战，如果玩家能够突破自我创造出更好的成绩，就可以拿到额外的奖金。而排行榜则是用于查看玩家在好友还有全球玩家中的成绩排名，里面会有各种项目细分，不同项目的成绩排名各自独立，比较打击人的是，哪怕你在好友中算得上成绩拔尖，只要放到全球排行榜中基本上就看不到影子了，而如果你仍然发现自己名列前茅，那应该就算得上跻身顶级高手行列了。



人气等级

人气系统是本作的核心系统之一，关系到成就解锁。玩家要提升人气等级非常简单，就是秀出自己的车技来，游戏中设有非常多的车技奖励，只要玩家做出相应的车技动作就可以得到技术得分，不同动作奖励的技术得分并不一样，而且就算是同一种动作，也分有不同的等级，车技完成得越好越精彩，就会奖励越多的技术得分。但做出动作后虽然会产生技术得分，想要令这些得分被计算到人气等级当中，则一定要在做出动作后的一小段时间内不发生任何碰撞，如果玩家在做出动作后发生了撞车，擦碰或翻车等情况，点数会被立刻扣除，不过游戏中对于这一情况的判定比较模糊，有时候很小的擦碰也会导致得分丢失，而有时候较为严重的碰撞则不会影响得分计算，不过保证得分能够计算的心得仍然是尽量避免任何碰撞。下面会列出游戏中的基本动作奖励，但实际上在游戏中玩家在做出某些特定的动作时还会有额外的人气奖励。

普通技术列表

技术名称	实现方式
甩尾	在行驶时大幅度转向，令车身进行斜向或横向侧移
极速	在维持高时速160公里或以上的情况下行驶450公尺
降低风阻	在维持时速80公里或以上的情况下紧紧跟着比赛对手车后
超车	在比赛中超过其他对手
烧胎	在前驶或倒车时突然改为相反的行进方向，然后在车辆几乎处于静止时再改回原本的前进方向
空中飞车	令车子腾空，四个车轮全部离地
双轮	令车子进入侧面倾斜，只用两个车轮行驶的状态
手刹车甩尾	使用手刹车后大幅度转向，令车身进行斜向或横向侧移
险象环生	在维持时速80公里或以上的情况下与非比赛车辆擦身而过
破坏	撞毁不会影响车速的小型物件，例如路牌和折扣标记
180度回转	行驶中大幅度转向，最终令汽车向着反方向行驶
J字回转	倒车中大幅度转向，在车头摆向原本倒车方向时踩下油门前驶

技术等级

相同的技术之间也有水平差别，不同水平的技术奖励的得分会有差别，在游戏中共有四个等级的技术，最普通的技术只有技术名称，之后的是“杰出”，再高一级是“惊人”，最后则是“终极”，想要提高技术的评价，就要在技术本身的表现上下功夫，不过考虑到除了个别技术外许多技术都有对环境和车速的要求，玩家不必强求做出高等级的技术，反而应该关注更为重要的连续技术得分。

连续技术

在玩家取得一个技术得分奖励后，需要过一小段时间才能够进入计算得分阶段，这同时也是游戏中的连续技术连击时间段，在这个时间内做出下一个能够得到奖励的技术可以发动连续技术得分，此时玩家的技术得分会进行累计，而且会得到额外倍率的奖励。在得到第一个技术得分奖励时，倍率是正常的 1.0，每增加一个技术得分奖励，倍率提高 0.1。当玩家最终进入计算得分阶段时，游戏会将累计的得分乘以倍率后奖励给玩家，如果玩家完成了足够多的技术并累积了足够多的积分，则能够一次性获得大量的得分奖励，并迅速提升人气等级。不过连续技术仍然遵守和普通技术得分一样的规则，如果玩家在作出技术动作途中或者在进入计算得分阶段前产生了碰撞，会立刻被扣除所有得分奖励，所以这是一个得分越高风险越大的系统。不过连续技术对于车速没有限制，玩家大可以在觉得自己得分已经够高并且有碰撞的风险时迅速找个安全的地方降低车速等待进入计算得分阶段，避免一场欢喜一场空的情况出现。



特殊技术

在一般的技术外，本作还有特殊技术的存在，这种技术一般都是对基本技术的扩展应用，需要连续地使用单一个技术动作或组合复数的技术动作才能够取得特殊技术的得分奖励，当然，既然条件比一般技术动作要复杂，特殊技术的奖励分数都相当高，加上本身也被算入连续技术得分当中，能够增加累计得分和奖励的倍率，所以这一类特殊技术是玩家提高连续技术得分和人气等级的主要手段。在赞助商挑战当中已经列出了部分特殊技术的发动条件，例如铤而走险是连续发动三次险象环生技术，而擦撞则是在甩尾技术发动过程中或完成的瞬间发动破坏技术。其他特殊技术则有待玩家在游戏中发掘，基本上每一种华丽的车技都会有一个对应的特殊技术奖励，所以玩家不妨在游戏中多多尝试。



TIPS 本作的电台只有三个，数量很寒酸，幸好每个电台的歌曲数量颇为丰富。

赞助商挑战

挑战系统算是技术系统和人气等级系统的一个延伸，这个系统会统计玩家在游戏中做出某一特定技术动作的次数，达到相应的次数就可以获得奖励。当然除了技术动作外，还有人气等级挑战和得分挑战，完成这些挑战都可以获得游戏中的货币“Cr”，能够用于购买车辆，升级部件和快速在哨站之间移动。一般来说只要玩家专注于在比赛中使用技术动作，挑战基本上都是能够自然解开的，不过有部分挑战——例如“Bose”（战斗力突破 9000！）挑战需要玩家在连续技术得分中得到 9000 分，如果玩家车技不佳，要拿下这个挑战恐怕需要经过一定的练习才可以成功。

难度与奖励百分比

本作的难度可以直接调整，但实际上会涉及到好几个功能，是否开启这些功能不但会影响到游戏难度，也会影响到玩家的比赛奖金奖励百分比。难度越高，奖励百分比也就越高，玩家在完成各种赛事时的结算画面中会看到当次比赛奖励的 Cr 数额，这个数字会在最终结算时按照玩家本身的奖励百分比提高奖励的幅度。下面会列出难度选项中的功能对于游戏的影响，玩家可以按照自己的实际水平来选择是否开启这些功能来降低游戏的难度。注意，某些辅助功能虽然可以让玩家的驾驶过程变得更加顺利，但却不利于应用各种驾驶技术，不恰当地开启或关闭某些功能可能会让玩家感觉游戏过程更加艰难，所以最好充分地了解每一个功能会带来的影响后再决定是否开启或关闭，又或者直接使用第一项游戏难度调整来使用预设的方案调整。

难度调整项目一览

1. 游戏难度：整体调整游戏难度的项目，分为容易、普通、困难、进阶和专家五个等级，每提升一个等级都会大幅提高奖励百分比，在专家难度下可以把奖励百分比提高到 140%。

2. 刹车：调整刹车系统，分为辅助、ABS 开启和 ABS 关闭三个选项，其中辅助会在玩家过弯时自动减速，使得玩家就算用自动挡光按着油门也可以顺利过弯。如果只是开启 ABS，那玩家仍然需要自行减速过弯，但 ABS 系统会防止锁死情况，而如果关闭 ABS，玩家在过急弯时将会遭遇到重大的挑战，不过可以将奖励百分比提高 30%。

3. 转向：调整玩家转向时的精准度，分为辅助、一般转向和拟真转向，辅助状态下玩家只需要把方向移动到大概差不多的位置就会自动对齐赛道行驶，而在一般转向中需要自己手动对齐，不过系统会削弱一些物理效果来令这个过程变得更容易，而拟真转向正如名字所说，不会为玩家提供任何帮助，玩家将会体会到真实驾驶中转向的困难之处。

4. 循迹控制系统：只有开启与关闭两个选项，开启时可以让车辆的操控性上升，但是会以降低马力作为代价，而关闭后效果则相反。

5. 排档系统：分为自排、手排和手排（含离合器）三种，对于没有驾驶经验或不讲求真实性的玩家来说自排最方便，但如果想要驾驭高级的跑车或者在赛道上取得好成就，手排是必须要学会用的。

6. 驾驶路线：调整玩家在开启 GPS 引路系统时的提示详细程度，完整选项会让 GPS 在道路上显示通往目的地的绿色箭头，而第二项是只显示刹车建议，则是会在玩家需要减速过弯时才出现提示，第三项关闭则是完全放弃 GPS 指路功能。鉴于游戏中漫游状态下小地图的可视范围太有限，所以不建议在一般驾驶状态中关闭这项功能，但在赛道是封闭的比赛项目中则可以考虑关闭来提高赛后得到的 Cr 奖励。

7. 外观损耗：只有开启和关闭两项，会影响车辆碰撞后是否会出现外观损毁。但因为本作当中车辆外观损毁并不会对实际驾驶中的性能造成绝对性的影响，所以这个选项甚至不会影响到奖励百分比，是开还是关取决于玩家的喜好。

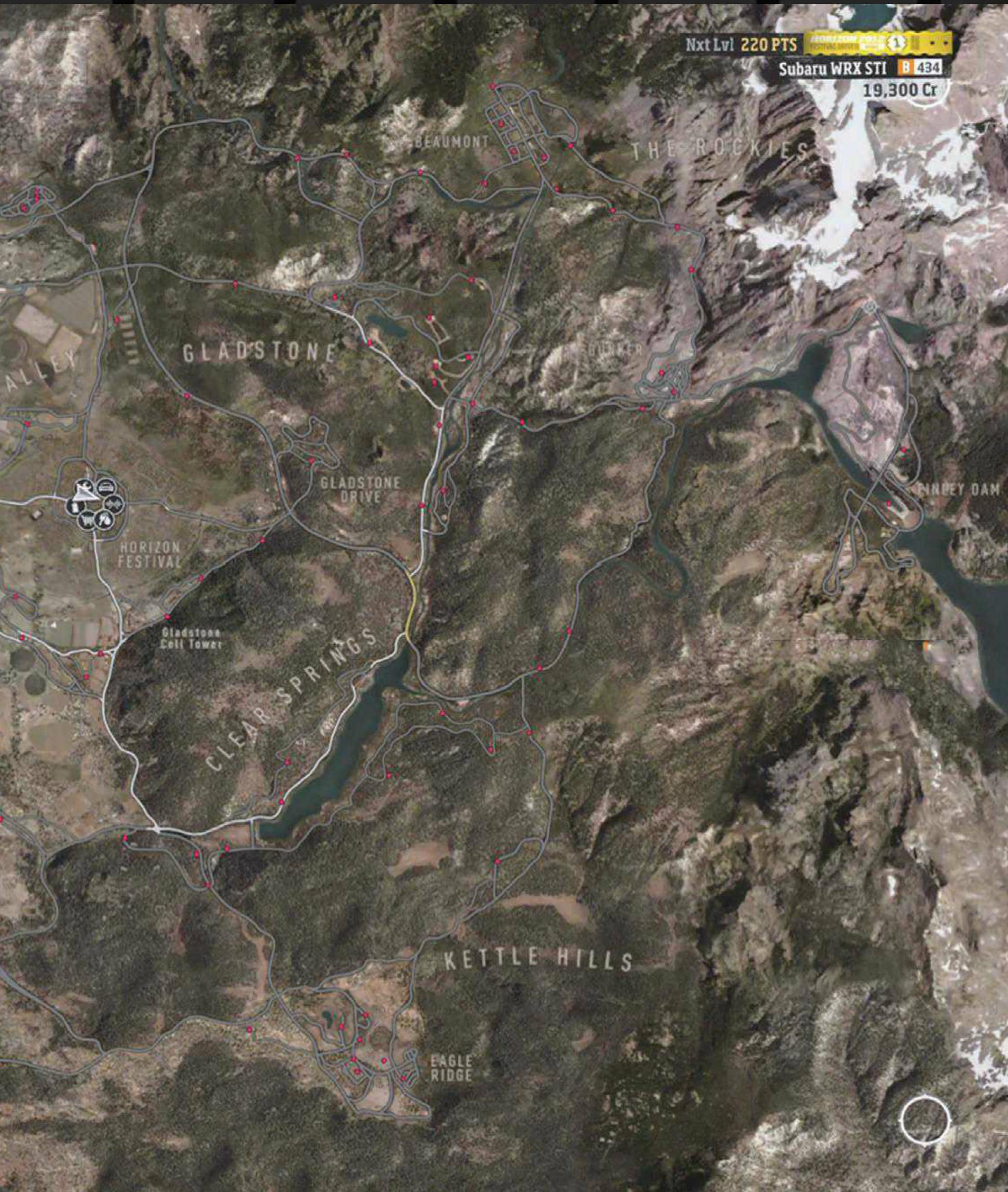
8. 倒转：在行驶中按下 Y 键可以开启倒转功能，把时间轴倒退，让车辆回到几秒前的状态，如果对倒转后的状态不满意，可以继续倒转。这项功能可以帮助新手玩家在比赛中重新处理那些不够漂亮的过弯动作，如果是老手，可以考虑关闭。

9. 对手难度：调整游戏中比赛对手的 AI 强度，有容易、普通、困难和疯狂四个选项，决定了比赛对手的技术高低，游戏默认的对手难度是困难，喜欢挑战自我的老手玩家可以选择疯狂来增强比赛的对抗性。



TIPS 觉得赛事太难？果断调低难度，本作除了一个成就，对于难度没有任何要求。

折扣标志地图位置一览



TIPS 想要刷非常高的连续技术奖励，其实找个高低不平的大草地疯狂甩尾就可以解决。

折扣标志与宝藏

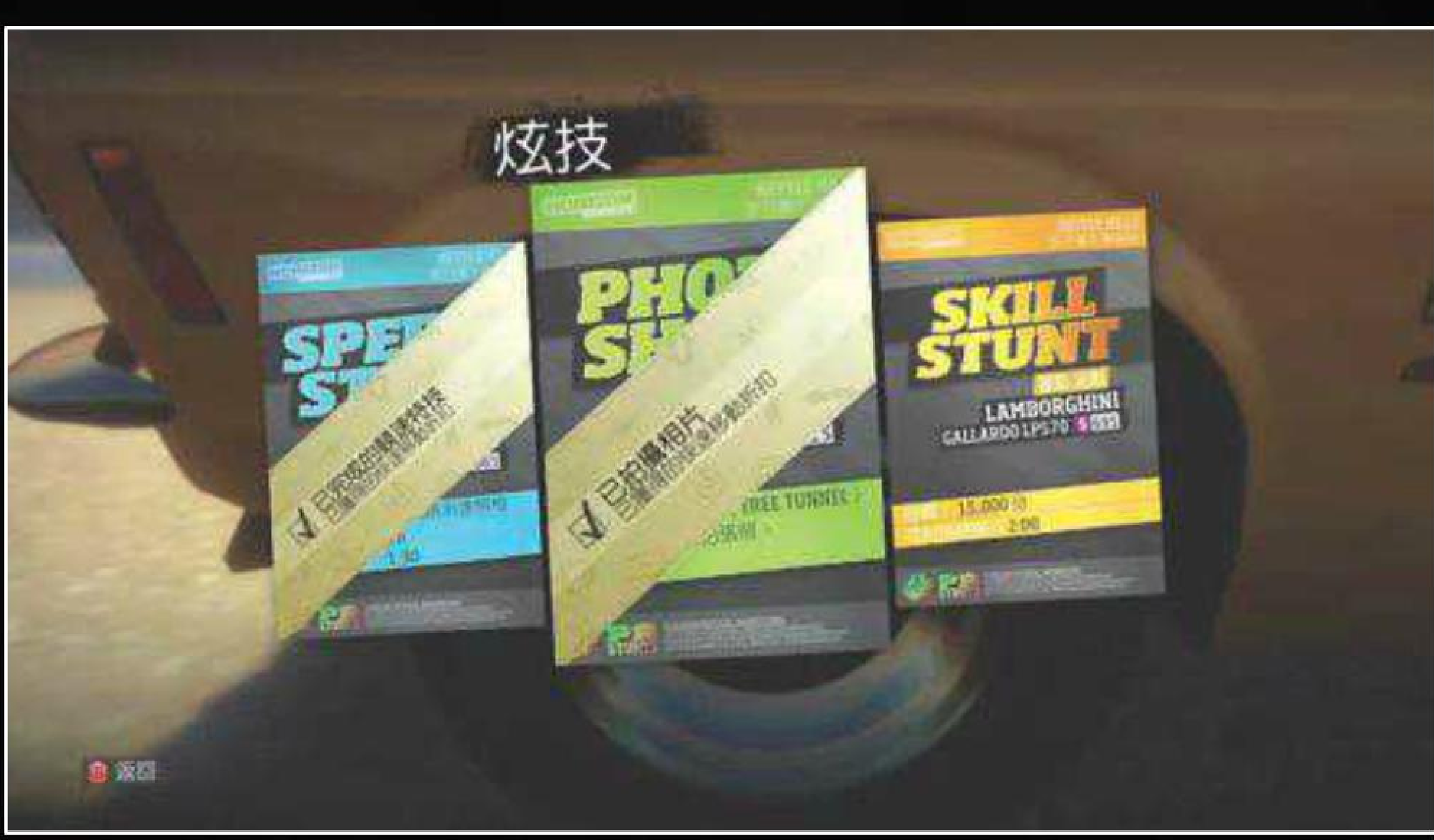
本作的收集要素并不是特别多，而且玩家基本上都可以在进行其他游戏内容时顺便完成，折扣标志算是其中之一，这是一种红色的宣传版，上面印有“Upgrade”单词和车库管理者达克的模样，驱车撞上这些折扣标志就算是收集完成。每撞碎一个折扣标志，玩家都可以获得 1% 的升级优惠折扣，而在游戏中共有 100 个折扣标志，只要玩家将它们都撞碎，就可以免费对车辆进行升级改造了。不过在游戏中有某些折扣标志藏得比较隐蔽，玩家需要多去一些死路和房屋中的小道中探索才能找全。有时候玩家可能会错过了某个折扣标志，不过只要是玩家见过的标志牌就会以红点显示在地图上，而在被玩家收集后则会变为灰点，方便玩家辨认和补遗。

相比起来，宝藏就要复杂一些，玩家需要在收听广播时听到主持人提起某个废弃的谷仓中藏着一些经典的老车，然后前往传闻所指的区域，在这个区域中会暗藏着一辆经典的老车，玩家找到后车子会被送去达克车库维修翻新，过一段时间后，玩家就可以领取到被修好的车辆。游戏中一共有九台这样的宝藏车，被成为车库宝贝，分别藏在地图的九个隐秘的谷仓中，不过，不幸的是，玩家只有耐心收听电台才能够有机会得到宝藏的情报，如果没有事先得到情报，就算玩家到达了指定的地点，藏有宝藏车的谷仓也是不会开放的，所以玩家一定要养成收听广播的好习惯，而且千万不要关闭 DJ 声音。

哨站与炫技

本作使用的是开放性的地图，好处自然是玩家可以自由自在地驾驶，而坏处则是地图太大，玩家如果想要到达某个位于地图另一端的地点，可能要开上个十几分钟。所以游戏中安排了哨站这种快速转移点，让玩家可以快速地到达地图中的某一个区域。不过想要使用哨站，首先需要发现哨站，其外观如本段文字的配图所示，非常容易辨认，不过玩家不能够通过远远开过哨站来发现这些地点，必须要靠近才能够发现，最好能够驶入当中。哨站本身提供的功能只比中心区域的几个商店少一点，玩家可以更换自己的车辆、进行升级和更改涂装。发现了哨站后，这些地点会以一个带有字母“H”的图标显示，玩家将光标移动到哨站上，按下 X 键就可以从地图上任何地方快速传送到哨站当中，不过需要花费 10000Cr。觉得这个价钱有点太贵？没关系，玩家可以通过完成每个哨站中的炫技挑战来降低传送的费用。

炫技分为三种，分别是“Speed Stunt”（飚速）、“Photo Shoot”（摄影）和“Skill Stunt”（车技），其中飚速的目标是在行驶规定的路程，然后以一定的速度通过测速照相机，只要玩家冲线时速度达标就算是完成，开得太慢或超过了规定时间还没有冲线就算是失败。摄影更简单，玩家需要把车开到指定的地点然后照一张相片，途中要注意安全，车体受损太严重就会失败。车技算是最难的一种炫技，玩家要在规定时间内不停地做出各种技术动作，靠着连续技术的奖励赚够规定的奖励得分，时间耗尽而尚未取得目标分数就算是失败。每一个哨站的炫技都是这三种，不过目标和路线各不相同，完成第一个炫技可以得到 25% 的快速移动折扣，两个是 50%，而三个则是 100%，意味着玩家可以免费传送到这个哨战当中。



测速照相和测速区间

测速照相机和测速摄像头在一般交通管理中是用于逮超速的司机，不过在地平线节中则成了一种炫耀玩家技巧和实力的工具，每当玩家经过一个测速照相机，会被测出当时的行驶速度并记录起来，也就是产生了一次测速照相。当玩家下一次经过同一个测速照相机时，会再次被测速，如果玩家的速度高于上次的记录，就会刷新记录，这个记录会被登陆到排行榜上，玩家可以在地图中查看自己在任何一个测速照相机处的成绩，并且按 X 键进入排行榜来与好友或全球的玩家进行比较。测速区间则是指一段前后各有一个测速摄像头的路线，玩家在驶过第一个摄像头时会触发测速，之后要在规定的路程内行驶到另一个摄像头处，并且被测出最终行驶速度。除了测试速度的形式有点儿不一样，测速照相和测速区间的意义差不多，都是用于记载玩家的高速狂飙的时刻，换了好车或者升级了零件后，记得要来这两种地方刷新一下记录哦。



赛事

正规赛事

尽管使用了开放式的世界设定，但因为这终究是一款竞速游戏，所以赛事仍然是本作当中的重头戏。赛事被分为“展示活动”、“嘉年华赛事”和“明星对决赛”三种，只要玩家拥有参加这种比赛的资格，相关的赛事就会用被标注在地图上。其中展示活动一般是非正规的比赛，内容千奇百怪，例如有和飞机或气球竞速的内容。嘉年华赛事是指正常的比赛，有特定的赛段，一般赛事当中会有七位其他车手一同登场，而且其中一位是明星车手。等玩家在嘉年华赛事中赢得几次冠军后，被屡次击败的明星车手就会向玩家发起挑战，那就是明星对决赛，玩家会和明星进行一对一单挑。除了比赛内容不一样，三种比赛的奖励也有所不同，赢得展示活动会获得 Cr 和活动宣传的车辆，而嘉年华赛事奖励的则是 Cr 和手带分数，当分数凑足时玩家就可以更换更高级的手带，并参加更高级的比赛。明星对决赛的奖励最丰厚，除了 Cr 和手带分数，还会获得明星自己的爱车，不过前两个任务都是可以重复做的，而明星对决任务一旦胜利，就没法再重新参与了。



三种赛事当中，展示活动的输赢规则最为奇怪，因为对手往往不是正常的车辆，所以有时候不到最后冲线不知道谁是赢家，玩家最好抱着娱乐心态去玩，认真就输了。而嘉年华赛事则比较强调躲闪技术，毕竟玩家往往是在出发队伍中排最后一位，一开始要先想办法在车群中突围而出，然后再想办法保持第一名。明星对决赛因为赛道相对宽敞，只有玩家和明星两人对决，除了要保证好车辆的性能能够和对方平起平坐，良好的过弯处理和高明的压制技术也很重要，而且对决赛一般会是在正常公路上进行，会有来往的无关车辆阻碍玩家，在提防对手时也别忘了注意路况。

TIPS 连续撞木栏时的评价上升很快，但到了终极评价就会因为无法刷新评价而断连，只能用来刷刷人气。

非正规赛事

这一类赛事主要有两种，一种是私人比赛。在地图上会有很多四处开车的嘉年华车手，和主角一样是来参加地平线嘉年华的。在遇到这些车手后保持速度紧跟着他们，过一段时间就会出现下战书提示，并且会显示和这位车手比赛时的难度。选择适合自己水平的车手，然后按 X 应战，游戏就会直接把玩家前方的路程当成是赛道，只公布一个终点，玩家需要按照 GPS 和地上痕迹的提示开车，跑赢比赛就可以按照难度区别来赢得相应的 Cr。

另外一种则是街头竞赛，玩家需要在获得黄手带，并且和明星车手 Ali 比赛过一次并赢得第一名后才会解锁，其形式有点类似于炫技和嘉年华赛事的结合体，不过奖励的 Cr 特别高，对于手头紧的玩家来说是一个不错的选择。街头竞赛正如其名字所说的，需要在街头上驰骋，所以玩家需要在比赛的同时注意路面上的非对手车辆，他们可能会在狭窄的赛道上为玩家制造不小的麻烦。



玩后感

流程不短、操作简单、成就好拿，尽情狂飙和连续获得高技术得分时还极为爽快，这款作品打破了我以往对于竞速游戏那刻板的印象，游戏过程不再是一圈又一圈无休止的环回赛，游戏过程也不再只是聚焦于驾驶过程上，开着慢腾腾的 E 级车挂着低档一边听电台音乐一边欣赏沿途风光也非常惬意，遇到漂亮的景点，还可以立刻拍照留个纪念，能让我玩得如此悠闲的游戏实在不多见，在一堆打打杀杀的大作风潮中能够有这么一款佳作放松一下紧绷的神经，实在是令人庆幸。不管你是喜欢赛车还是喜欢驾车旅游的感觉，《极限竞速 地平线》都可以满足你的要求，还等什么，赶紧买一张吧，全中文的哦。

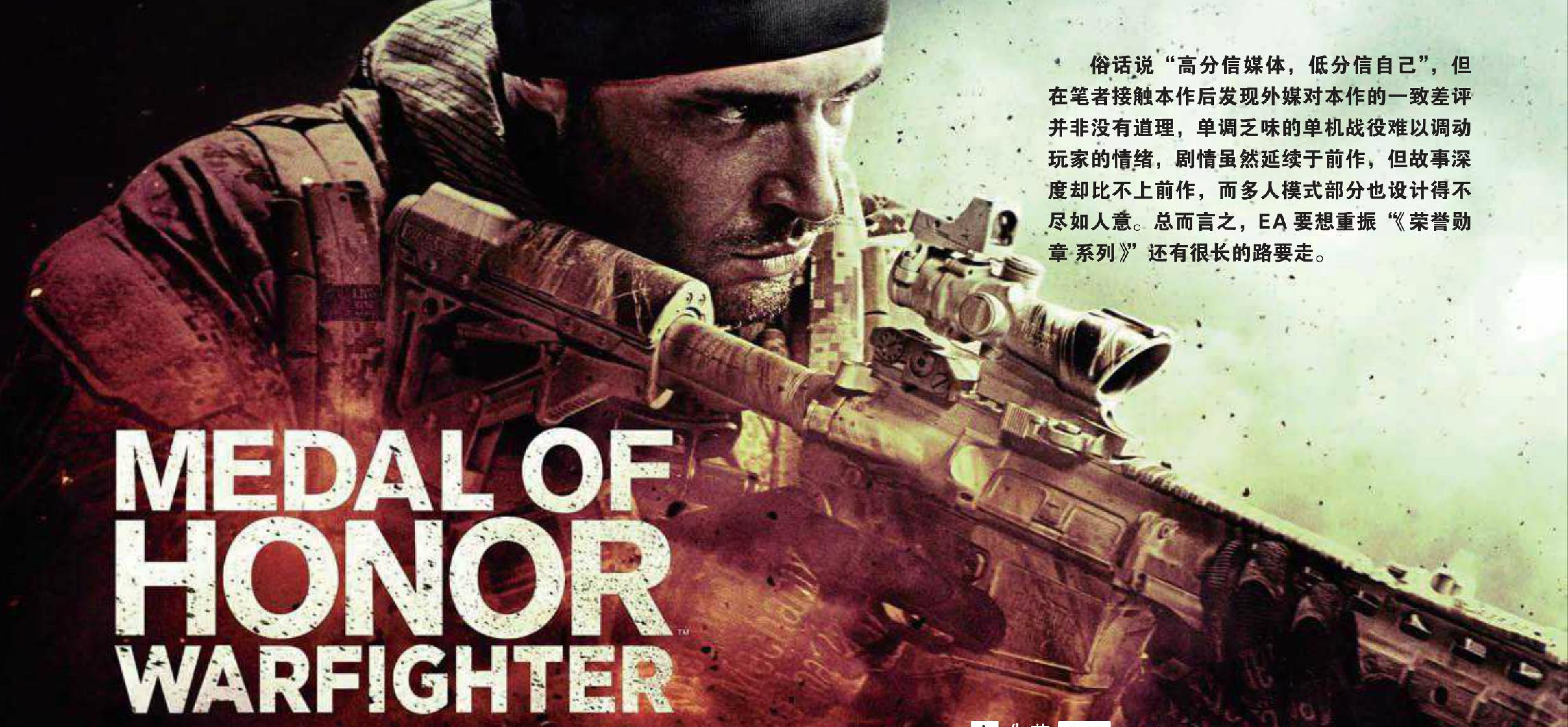


成就列表

成就名称	点数	说明
Welcome to Horizon（欢迎来到地平线嘉年华）	10	完成游戏初期的两场赛车，并观看随后的剧情
Take Her for a Spin!（风中绮缘）	15	在赛车中心买一辆车
...and across the line!（冲过终点线）	10	完成第一场赛事
First!（叫我第一名）	20	赢得一场赛事的第一名
Born Slippy（滑不溜丢）	10	赢得一场混合平面道路赛或越野赛的第一名
WARNING!!! DANGER TO MANIFOLD（警告！对歧管有害！）	15	赢得十场街头竞赛的第一名
#WINNING!（领先！）	15	赢得十场嘉年华赛事的第一名
Close Encounters（胜败交锋）	20	赢得十场与嘉年华车手的私人比赛的第一名
Lawbreaker（违法煞星）	10	高速通过五个测速照相机和五个测速区间。
Vendetta（胜利怪客）	20	赢得十场与劲敌的赛事中的第一名
Been There, Done That!（我来故我在）	10	拜访过中心区域的六个商店
Rave Paint（彩绘奖）	10	为自己的车子涂装新的外观
Wheelin' 'n Dealin'（玩“美”手段）	10	在虚拟商店卖出一套你制作的涂装
May The Forza Be With You（愿Forza与你同在）	10	继承《极限竞速3》或《极限竞速4》的存档并领取奖励
One to Watch（值得期待）	10	人气等级达到第200名
The Next Big Thing（精彩可期）	15	人气等级达到第100名
Almost Famous（人人称道）	20	人气等级达到第50名
Killer Skills（杀手级技术）	25	人气等级达到第10名
Notorious（震古烁今）	30	人气等级达到第1名
A Wristed Development（增长见识）	20	获得黄手带
Going Green（初试啼声）	25	获得绿手带
Out of the Blue（出人意料）	30	获得蓝手带
Racing for Pinks（命中注定得到你）	35	获得粉红手带
Freshly Squeezed（就像现榨的新鲜果汁）	40	获得橙手带
Purple Reign（紫色奇迹）	45	获得紫手带
Golden Boy（小卒金闪闪）	50	获得金手带
Darius Who?（达瑞斯是谁？）	100	击败达瑞斯，成为地平线嘉年华的冠军
Hard Driving（硬派风格）	10	在困难难度下赢得一场比赛
Gettin' It Done（搞定）	30	赢得所有嘉年华赛事第一名
Win Diesel（超世纪车手）	30	赢得所有街头竞赛第一名
Exhibitionist（展示高手）	20	赢得所有展示活动第一名
Domination!（车神）	10	赢得所有明星对决赛第一名
All Your Race Are Belong to Us（手到擒来）	30	赢得所有嘉年华赛事、街头竞赛、展示活动和明星对决赛第一名
Stuntman（任务侠）	25	完成所有哨站的炫技挑战
Kudos to You（啧啧赞叹）	10	完成五个赞助商挑战
Sellout（销售一空）	20	完成二十个赞助商挑战
Barn This Way（天生如此）	5	找到第一台宝藏车
Bargain Shopper（我买最便宜）	10	收集10个折扣标志
Black Friday（黑色星期五）	20	收集100个折扣标志
Road Trip（自己玩到底）	25	探索过游戏地图上的所有道路
Still a Noob...（还是嫩脚）	10	在多人模式完成十场比赛
Noob No More（初露锋芒）	20	在多人模式完成二十五场比赛
Playground Games（游乐场精选游戏）	5	各完成一次感染、皇位争霸和追逐赛
Swings and Roundabouts（有得必有失）	20	各完成三次感染、皇位争霸和追逐赛
Cruise Club（漫游俱乐部）	20	在多人模式中完成十场漫游挑战
Ding!（升级啦！）	5	在多人模式中升到五级
Just Me and the XP（XP与我）	10	在多人模式中升到二十五级
OMG（天啊！）	5	在多人模式中升级后获得一辆车
ZOMG!（杰克，这真是太神奇了！）	10	在多人模式中升级后获得三辆车
OMGWT*BBQ!?（一点也没错，珍妮）	20	在多人模式中升级后获得五辆车







俗话说“高分信媒体，低分信自己”，但在笔者接触本作后发现外媒对本作的一致差评并非没有道理，单调乏味的单机战役难以调动玩家的情绪，剧情虽然延续于前作，但故事深度却比不上前作，而多人模式部分也设计得不尽如人意。总而言之，EA要想重振“《荣誉勋章系列》”还有很长的路要走。

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

荣誉勋章 战士	EA		主视角射击
多机种	Medal of Honor:Warfighter		美版
	2012年10月23日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3/X360		17岁以上

文 伽蓝 美编 anubis

困难难度一周目约5小时，白金/全成就约35~55小时（视乎网战是否有双倍经验活动）

按键操作

X360	PS3	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
十字键↑	十字键↑	显示当前任务信息
方向键←	方向键←	呼叫空中支援
方向键↓	方向键↓	切换武器单发/连发模式
Y键	△键	切换武器
X键	□键	装填子弹/动作键
A键	×键	跳跃
B键	○键	下蹲/卧倒（长按）
LB键	L2键	探头瞄准
LT键	L1键	瞄准
RB键	L2键	投掷手雷
RT键	R1键	射击
LS键	L3键	奔跑
RS键	R3键	近战攻击/切换瞄准镜（瞄准状态下）
START键	START键	暂停

新兵训练营

移动弹药库

在游戏中缺少弹药怎么办？不用担心，当进行流程时玩家身边的每一名队友都相当于一个移动弹药库，只要玩家手上的弹药少于上限就可以靠近队友按动作键获取弹药，每次请求弹药后还会补充一枚手雷，利用这个机制，如果玩家想获得更多的手雷以减轻战斗压力，只要在获取弹药后随便开一枪然后上弹，使弹夹容量少于上限就可以反复取得弹药补充。

探头射击

游戏的瞄准模式一共有两种，一种是普通的瞄准射击，另一种是探头瞄准，在探头瞄准状态下，玩家在推动左摇杆时将不会像普通瞄准状态下一样做出移动的动作，而是会往左右两侧探头，活用这种瞄准模式玩家可以在不离开掩体的情况下对敌人进行攻击，保证自身的安全，在高难度下这种瞄准手段尤其有用。

关于辅助瞄准

虽然游戏中设置有辅助瞄准功能，但这个辅助瞄准功能十分弱，只有当玩家的准星移动到与敌人十分接近时瞄准才会出现，因此在进行游戏时不要指望能像“《COD》系列”一样用辅助瞄准横行霸道，老老实实手动瞄准头部才是最有效的杀敌方法。

就不能好好地开个门吗？

流程中有大量破门突袭的设定，也就是指在用一些特殊手段破门而入时，会进入短暂的子弹时间，在这段时间内玩家需要对门后的所有敌人实施突击，而在破门后每爆头射杀4个门内的敌人就会解锁一种新的破门方式，但实际上不同的破门方式没有任何差异，仅仅是演出效果的不同罢了，而破门突击分别对应2个奖杯/成就，具体请参看后文。



困难难度流程攻略



出乎意料 UNINTENDED CONSEQUENCES

本关的流程出奇地短，在恢复操作后首先射杀面前放哨的敌人，其后跟着队友前进，以同样的方式将路上的另一名敌人暗杀，但来到一个车辆检查点前注意不要将岗亭内敌人射杀，否则会使任务直接失败，这时需要走到面前的货车后方车厢装设遥控炸弹，待货车通过关卡后再将岗亭内的哨兵射杀，这样当车辆驶往远处后就能根据提示引爆炸弹了。猛烈爆炸的剧情发生后，跟随队友一直往前跑，路上的敌人只会零星出现，没有什么难度。一路来到架设在海上的架桥时，拣起地上的SMAW火箭发射器可以摧毁盘旋的武装直升机。

恶魔之眼 THROUGH THE EYES OF EVIL

如果将上一关比作是开场动画，那么这一关就是训练关，在训练室内根据按键提示完成指定目标即可，来到有炮塔射击的房间时注意按键蹲下躲避炮火，然后左右移动调整位置，在不被炮台集中的情况下探头射击两侧的的靶子，最后完成一段模拟实战，最后从一侧的木门离开。

相关奖杯 / 成就　　小子，不错嘛！

取得条件：在 18 秒内完成模拟实战训练

颇具难度的一个奖杯 / 成就，普通状态下，跑完全程都已经不止 18 秒，而这个奖杯 / 成就的关键在于每射击一个靶子爆头后，能获得总时间减少 2 秒的奖励，因此将全部 16 个靶子爆头获得共计 32 秒的奖励尤其重要。在这里既可以使用步枪，也可以使用手枪，两者各有优劣，前者弹夹容量大，整个挑战过程都不需要担心换弹的问题，后者则瞄准相对稳定，在使用步枪时必须按方向键↓切换成单发模式，而使用手枪注意惟一换弹的时机在于击破前 6 个靶子后上楼梯的过程。值得一提的是，在击破前 6 个靶子上楼梯时，建议选择楼梯右侧的通道走，因为左侧的通道不仅视野较差，而且地上还有阻碍前进的障碍物。只要注意以上几点，再保证有约 90% 以上的命中率基本上就能取得这个奖杯 / 成就，总的来说容错率还是相当高的。



岸边度假 SHORE LEAVE

1. 一开始的抢滩登陆部分敌人都在较远的位置，而且对方火力较猛，贸然前进只有被秒杀的命，在这里找好掩体、将枪械切换成单发模式并按下右摇杆开启高倍镜将敌人逐一击破，战斗中注意观察周围 NPC 队友的动作，只要队友前进就迅速跟上进入下一个掩体，重复以上步骤就能最终压制这个滩头。

2. 炸开门突入杀死 4 名敌人后，前方通路会因被对面建筑上敌人的火力压制而无法前进，这时按下方向键←键瞄准前方的建筑，再长按射击键为轰击机作出指示就能将整座建筑夷为平地。但这时不要急着往前走，否则队友可能会傻傻地留在玩家的身后，一旦出现这种情况必须回到队友 Voodoo 身旁才能继续推进流程。

3. 在使用机器人在瓦砾中探索前进的过程中注意向强光源射击即可，这是敌人战术手电的标记，在离开废墟后会发现友军的踪影，在协助友军射击敌人的过程中会机器人会被强制破坏，不必担心。

4. 再次破门突击时，首先将房间内的敌人收拾，然后以面前的墙壁作为掩护，打开高倍镜以及切换单发射击将对面建筑的敌人注意清理，全灭对面的敌人后就能触发队友推门前往下层的剧情。在来到下层道路时，会受到前方机关炮的压制，这时只能从道路左侧突围，但注意不要贸然冲入，先利用道路中央的汽车作为掩护逐步推进为佳，成功突围后在建筑内将刚才道路中间在卡车上控制机关炮的敌人收拾掉，再借助机关炮轻松消灭剩余的敌人即可。而登上一段楼梯后会迎面驶来另一辆带有机关炮的卡车，直接用将炮手炸死是最好的方法。



5. 最后于房顶进行狙击掩护时需要注意两点，一是按下左摇杆可以屏住呼吸提高射击精准度，二是必须注意狙击枪瞄准的位置，由于这里狙击枪的拟真度较高，因此直接利用准星十字瞄准敌人反而会出现无法命中敌人，正确的方法是瞄准敌人头部稍微偏上方，并保证敌人没有移动，这样才能保证准确命中敌人。

相关奖杯 / 成就　　子弹很贵的

取得条件：在掩护队友武装直升机的过程中做到弹无虚发

这里的弹无虚发实际上只是指 7 名在掩护过程中必须射杀的敌人，在攻略中也提及到狙击枪的拟真度较高，因此射击时需要稍微往上方瞄准才能命中敌人，但是射击不同位置的时所要调整的瞄准位置各不相同，对付前 5 名敌人时，以敌人头部作为中心，用瞄准镜下方 2 小格的刻度瞄准其头部基本上就能命中这 5 名敌人，而最后 2 名出现在右侧房顶的敌人，同样以头部作为中心，用瞄准镜下方 4 小格（即标记为 2 的刻度）瞄准其头部附近基本就能命中他们。如果射击出现失误，重新读取记录点即可。

热力追缉 HOT PURSUIT

本关就是一个简单的追逐关，控制也十分简单，虽然有油门与刹车两个按键的设定，但实际操作时刹车键根本形同虚设，即便是一些急弯稍微松开油门就能轻松通过。本关的任务是追逐前方逃跑的车辆并撞击它使其强制停下，出于剧情需要，前面的一大段追逐基本上只能看到它的车尾灯，只有到达末段才真正有机会撞击车辆，但只要驾驶过程中不出现重大的失误基本上都不会被甩掉，即使不慎被其逃跑，两步一个的体贴 Checkpoint 也能使玩家迅速回归追逐战中，因此本关基本上没有什么难度可言，惟一值得注意的是到达一处被车辆堵塞的公路时，需要直接将通路撞开方可继续前进。



相关奖杯 / 成就　　没有夜市可以逛了……

取得条件：在追逐过程中撞毁 90 个市场摊位

在追逐战的过程中，在公路沿街两侧以及一些市集中都会有大量的摊位，开车撞击这些摊位即可累计，总的来说 90 个并不算多，而且即使在追逐过程中失败，先前破坏的数字也会得到保留，一般来说只要注意破坏，追逐战过半就能取得这个成就。

情势转折 CHANGING TIDES

1. 一开始的潜入部分没有任何难度，敌人基本上都是背对着玩家，将他们逐一暗杀即可，这段流程期间还可以解开相关的成就，具体参看下文。

2. 在破门而入并清理房间内的敌人后，前方会有大量狙击手出现，在这里不用与狙击手战斗，按方向键←键瞄准前方塔楼并按射击键标记后即可呼叫空中支援直接将他们全灭。其后前方会出现不少的敌人，最烦人的当属枪上附带战术手电的敌人，因为强光可能会使玩家无法确认敌人的位置，因此必须在掩体后慢慢将敌人注意击破。

3. 炸开红色的门后，经过一段

水路后会有一段巷战，这里的场景不仅迂回，而且敌人的出现是脚本式触发的，如果贸然前进敌人会一下子涌现将玩家秒杀，建议打法为前进引出敌人后往回退到安全的位置，这样逐步推进的游击打法在地形复杂的此处尤其有效，另外需要注意 10 点钟方向的楼房处会出现 2 名敌人，需要优先解决以免被其骚扰。

4. 穿过被水流卷翻的车辆后，接下来的流程十分不讨好，跟随队友在水流中前进时会进入一场又一场的战斗，此处的敌人要么会忽然从拐角处跑出，玩家往往还没来得及反应就被杀死，要么就躲避在隐蔽的高楼角落里对玩家放冷枪，而且这里的 Checkpoint 设置很不合理，经常艰难挺进一段路后被位置不明的敌人打回解放前，因此建议整段流程最好紧跟队友，如果队友一直不行动，就说明玩家需要往前走触发下一场战斗，在触发后再往回退重复跟随队友这样的游击打法。

相关奖杯 / 成就　　一箭双雕

取得条件：在本关内用一颗子弹杀死 2 名敌人

一开始与队友潜入的过程中来到一处有两名敌人从左到右并肩巡逻的位置时，调整位置提前瞄准，当两人的头部重合时射击即可解开这个奖杯 / 成就。

急流勇退
RIP CURRENT

1. 与队友会合后战斗会随即开始，一路上我方队友众多，而且掩体十分友好，不会有太大的问题，在触发友军武装直升机被敌人击落的剧情后，场景左侧会出现大批敌人，这里敌人的位置都相对隐蔽，经常在掩体后以及房顶上突然出现，最好以队友作为先锋，然后慢慢观察敌人的位置将他们逐一击破。来到此区域的最后阶段，会在小道上与敌人对峙，这里惟一需要注意的是房顶上手持 RPG 的敌人，将其解决后全灭地上的敌人即可。

2. 驾驶武装直升机进行火力压制的部分没有任何难度可言，惟一需要注意的是在红色建筑的二层走廊上会有手持 RPG 的敌人零星出现，必须将其优先处理掉。



3. 在遭遇爆炸的剧情后正式开始人质的搜救行动，前半段没有什么难点，在来到一处死路时炸开墙壁后，利用慢动作杀死面前的两名敌人，这时马上切换高倍镜将正前方控制炮台敌人消灭，这样压力会大大减小，接下来需要扫荡酒店内一层与二层的所有敌人，这里难度虽然不高，但昏暗的光线以及复杂的地形却成为了敌人最好的伪装，因此在索敌上可能需要多花一点功夫，总而言之听到枪声就提高警惕，跟着队友前进准没错。

4. 最后搭乘船只撤离的过程中，第一阶段控制榴弹炮时根据出现的红色敌人标记猛轰基本上就不会被击毁，但在开枪的同时注意不要击中友方的船只。至于第二阶段的驾驶部分，我不认为有什么人会卡在这里……

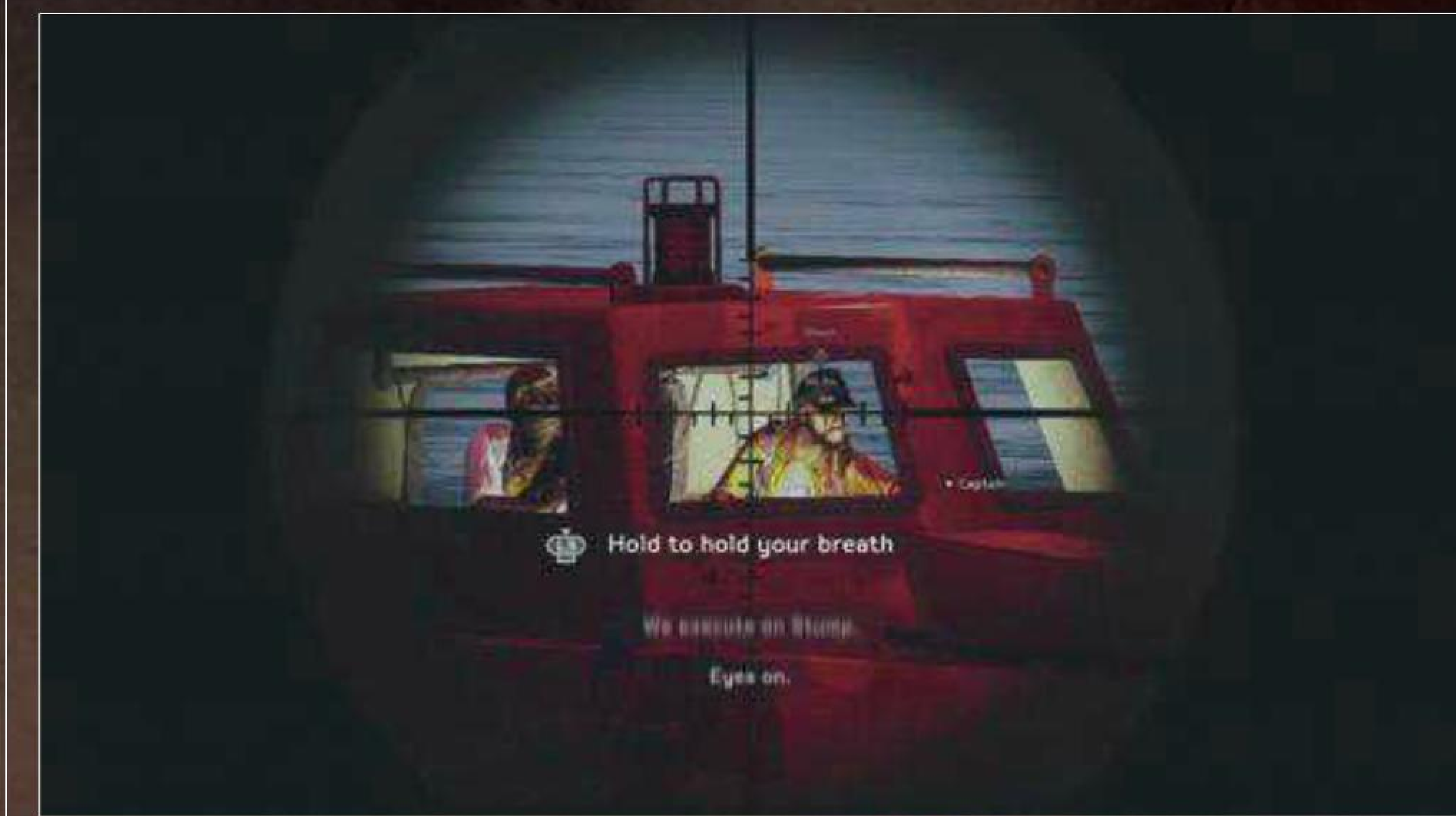
相关奖杯 / 成就　　怒海潜将

取得条件：在搭船撤离的过程中利用榴弹炮杀死 20 名敌人

在本关的最后阶段，玩家需要控制榴弹炮射击进行掩护，期间敌人会出现在河道两侧的房顶上，需要注意的是榴弹炮所能波及范围很小，因此取得这个奖杯 / 成就的关键在于射击敌人时必须瞄准敌人，而非单纯轰炸敌人所处的建筑，因此对瞄准的要求还是比较高的，但好在榴弹炮的没有弹药数的限制，一边瞄准一边长按射击键射击即可。如果玩家未能获得这个成就，那么在听到队友 Mother 说出“We're almost there”，即前方出现建筑物坍塌阻挡去路的剧情发生时就应该迅速重新读取上一个检查点，否则想取得这个奖杯 / 成就就不得不将本关重打一次了。

帽子戏法
HAT TRICK

本关极其之短，不过需要了解本关的任务才能真正通过，在一开始玩家会手持狙击枪观察前方的敌人，但此时不能开枪射击，否则任务会直接失败，在剧情显示 18 小时后，队友会朝天上放出信号弹，这样所有 3 名海盗都会出现在玩家的视野中，瞄准挟持船长带有红色标记的那名敌人，按下左摇杆屏气将其射杀就能通过本关。



瓮中捉鳖
FINDING FARAZ

1. 追逐战的一开始是一个难点，需要保证基本不出现失误才能追上目标，一开始位于面前的摊位是一个关键点，迅速跃过即可，之后奔跑过程中，来到二层登上阶级时要保证一气呵成跳上去，如果在这里被卡往往就会被目标从房顶逃走。

2. 在敌人出现后追逐速度就可以放缓，因为目标不会因玩家追逐停止而逃跑，因此优先将敌人清理再作前进，跳下一个类似于碉堡的位置时，清理面前的敌人后追逐目标的红色标记会再次出现，但这时千万不要傻傻地一往无前，因为周围必定还潜伏着几名敌人。

3. 在通过一座木桥后不要跟随目标往斜坡上跑，否则突然出现的敌人绝对会将玩家秒杀，这里的场景比较开阔，因此找好合适的掩体尤其重要，建议在正对着大门右侧的小碉堡内将敌人逐一清理。推门进入市集后也要注意来自上下两层敌人的攻击，同时这里的敌人扔手雷的欲望极强，注意好躲避。追逐战的最后一部分是一段下坡路，敌人只会零星出现，基本上不会有什么问题，最终从墙壁跳上去触发剧情就能逮住 Faraz。

4. 在 Faraz 被射杀后一路逃跑，来到圆形建筑前，借助面前的油桶以及汽车作为掩体，结合枪械的准镜切换可以将前方的所有敌人消灭，在结束外围的战斗后，不要贸然进入建筑内部，此时应该靠近建筑入口触发内部的敌人，然后在外围杀死里面的最后 3 名敌人即可。





相关奖杯 / 成就　　还跑？逮到你了！

取得条件：在 15 分钟内捉住 Faraz

十分简单的一个奖杯 / 成就，这个奖杯 / 成就计算的是成功通过整段流程的时间总和，也就是说失败后反复重试的时间不会计算，笔者在 HARD 难度下打得稳打稳扎，最后也能成功解锁这个奖杯 / 成就，如果实在在取得过程中遇到困难，不妨选择 EASY 难度重试。

来龙去脉 CONNECT THE DOTS



1. 在直升机上的射击部分需要注意一些事项，首先玩家需要知道在机上不开镜瞄准远比开镜瞄准精确得多，如非远距离射击，请尽量避免开镜，而射击房顶敌人时优先消灭带有红色标记的 RPG 敌人，并遵循由近及远的原则，因为近距离的敌人要比远距离敌人威胁大得多，而过程中场景中会出现不少的卡车，这些卡车的尾部都会有一门被铁牌掩护的机枪塔，在这里射击汽车的车前引擎直接连炮带车炸掉即可，最后注意在直升机上虽然手枪的枪械弹药无限，但是长时间射击会导致枪械过热，有时陷入围攻时一个过热时间就足以致命，因此要控制好射击的频率。

2. 飞机着陆后马上就会进入战斗，这里的敌人经常在一些隐蔽的地方放冷枪，因此有时刻意探头被打反而能够更轻松地确认敌人的位置，最后此处会出现一名“装甲”兵，但只要对其连续射击就能将其击倒，而前方楼梯处出现的炮塔卡车不用玩家对付，上方出现的空中支援会帮玩家开路。其后来到前方满是敌人，中央有一台卡车作为掩体的位置时，触发敌人出现后推荐往左后方跑，这里有一堆碎石，站在这里慢慢将远处的敌人慢慢点死基本上没有压力，即使队友推进也依旧留在这个位置杀敌直至全灭敌人。

3. 破门而入击杀两名敌人，往前走出现带炮塔的卡车以及几名敌人，将他们全灭后登上卡车后方操控炮塔对抗前方建筑内的敌人，记得优先将顶层拿 RPG 的敌人干掉，在使用炮塔时瞄准后点射往往会比连射获得更好的效果，因此不需要盲目开枪。不一会儿我方空中支援就会到达，此处的战斗也随即结束。

4. 推门进入山洞内的射击训练场时，内部会迎面杀来不少的敌人，而靶场内光线昏暗，掩体也不尽人意，因此触发敌兵出现后不妨往回走，在入口处将敌人清理后再作前进，注意在这里还能解除一个相关的奖杯 / 成就。推门进入触发遭遇手雷的剧情后要优先解决二层的敌人，否则会被秒杀，其后在上层推进掩护队友将下层的敌人杀死后会有又一扇爆破门突击的位置，在这里必须保证一次将房间内的 4 人杀死，否则 Checkpoint 会回到遭遇手雷剧情前，建议爆破后往右走，由近到远依次杀死 3 名敌人，将左侧最后的 1 名敌人交给队友即可。

5. 在破坏敌人的发电机后进入漆黑的山洞，前半部分借助夜视镜可以畅通无阻，但还是需要注意装配战术手电的敌人。后半部分敌人会重新开启照射灯，不过这里的敌人位置比较远，众多的岩石也能成为良好的掩体，在岩石后用高倍镜逐一将敌人杀死，而最后出现的装甲兵注意保持距离并射击他的头部就不会有太大的问题。



相关奖杯 / 成就　射击练习

取得条件：在山洞射击训练场内破坏所有的靶子

推门进入靶场后可以发现有不少黑色的木板射击靶，将所有靶子都破坏后就能获得这个奖杯 / 成就。

好聚好散 HELLO AND DUBAI



1. 本关又是与热力追缉相似的驾驶关，但注意的地方要比热力追缉多出不少，一开始的部分只需要沿路以及队友指示一直走即可，虽然路上会受到黑色车辆的追击，但完全可以用速度将他们甩在身后，而从侧面碰撞也能让它们直接报废。顺带一提在本关中车辆按 X 键 / □键可以拉动手刹，也就是说在过弯时可以实现漂移，但实际上这个功能中看不中用，玩家大可以将其无视。

2. 被追击车辆追入小道时，这时的任务就会从竞速变成潜行，玩家需要驾驶车辆躲避巡逻的车辆，在右下方的地图上可以看到巡逻车辆的移动轨迹，而蓝色的光点表示可以隐匿的位置，利用这些隐匿位置以及队友的语音提示一边躲避车辆一边前进就能最终离开这个区域，如果不慎被巡逻车辆发现，则需要配合地图的指示利用速度脱离敌人的视线，并迅速躲入隐匿点中重新潜行前进。

3. 最后从停车场离开时，前方会出现一辆越野车追击玩家，而前方也会出现巨大的沙尘暴，在保证速度的同时，利用前方车辆的车头灯判断位置并及时躲避就不会有太大的问题。

相关奖杯 / 成就　其实我能预知未来

取得条件：在穿越沙尘暴时未撞上任何的车辆

在本关最后阶段越野车出现时，穿越一段隧道后眼前就会出现沙尘暴，在沙尘暴中能见度很低，只能依靠迎面而来的逆向车辆的车头灯作为判断其大概位置的依据，但在此处不能因躲避车辆而放慢速度，因为这样一来会被追击的车辆撞击，致使无法完成解锁奖杯 / 成就的条件，但就算无法一次完成，读取检查点多试几次，摸清迎面车辆的大概位置就不会有难度。

昔日战友 OLD FRIENDS

1. 关卡开始后跟随队友到达楼上，期间注意不要踩到地上有红色旗帜标记的位置，利用狙击枪将地面上所有的敌人射杀，当对面大楼出现狙击手时注意躲避，当这些狙击手在掩体后时基本无解，玩家可以提前瞄准其一旁的窗户，因为他们必定会从该处探头，而且此处的狙击距离并没有之前关卡中需要调整刻度才能命中那么严格，随意瞄准就好。狙击结束后到达中庭触发战斗，出口面前的两个垃圾筒是很好的掩体，在这里用主武器的高倍镜可以清理大部分的敌人，但这里开镜后的能见度很低，部分远处的敌人需要往前走一点才能看清，这里的敌人数目很多，不用怀疑敌人是否无限刷新，杀掉所有敌人后自然就会出现下一个目标。

2. 爆破进入门后来到二层，同样在必经之路地上的红色旗帜标记处注意跳跃，否则会被爆炸波及直接死亡，其后扫荡楼层的战斗大同小异，没有什么难点。

3. 队友遭遇狙击手埋伏的剧情发生后，迅速爆破击杀建筑内的敌人后任务就换转变为狙击掩护，以居高临下的姿态全灭敌人简直毫无难度可言。进入一所废旧酒吧后，前方会出现大量的敌人，敌人群中不仅有耐打的装甲兵，而且敌人还会从左侧的楼梯绕到上方夹击玩家，因此在房间内进行战斗反而会提升难度，建议在触发敌人出现的剧情后往后走，从新回到入口位置，利用左右两侧的墙壁卡视角逐一消灭敌人，但注意龟缩战术下敌人会投掷手雷，注意提前躲避。特别需要当心的是，在场景中全部敌人被消灭后也不要贸然跑到对面，因为在跑到大约场景中央的桌球桌时面前



实用技术 攻略透解

会冲出 3 名敌人，此时极容易被其秒杀，因此在消灭所有可见的敌人后建议从 2 楼推进，这样就算地面敌人突然出现也不会有什么危险。

4. 在溜冰场的战斗敌人会放出大量的烟雾弹，虽然看上去视野被阻十分吓人，但是烟雾弹的影响是双方的，也就是说敌人的视野也会受烟雾弹的影响，玩家只要呆在最初的掩体等待傻乎乎的敌人靠近就可以轻松通过。其后追击目标时不用焦急，因为目标不会因玩家的迟缓而逃跑，因此专心对付敌人推进就好，最后目标登上车辆时朝车辆射击将其迫停就能过关。



场景的结构是分为上下两层的，因此在移动时除了眼前的敌人外，要注意上 / 下层是否有敌人。

3. 拉动机关打开闸门后就可以沿路回到上层甲板，在甲板上有不少的敌人，最麻烦的莫过于位于正前方控制机枪塔的敌人，在这里记得要拾取敌人的 AK-103 等步枪作为武器龟缩探头杀敌，否则单凭手上的手枪很难在这里生存。从前方的门进入船只的厨房区域，在刚进入时会有一名敌人迎面破门出现，杀死他后取得他手上的 M870，因为接下来的战斗又是那种狭窄巷道的短兵相接，霰弹枪会发挥其最大功效。

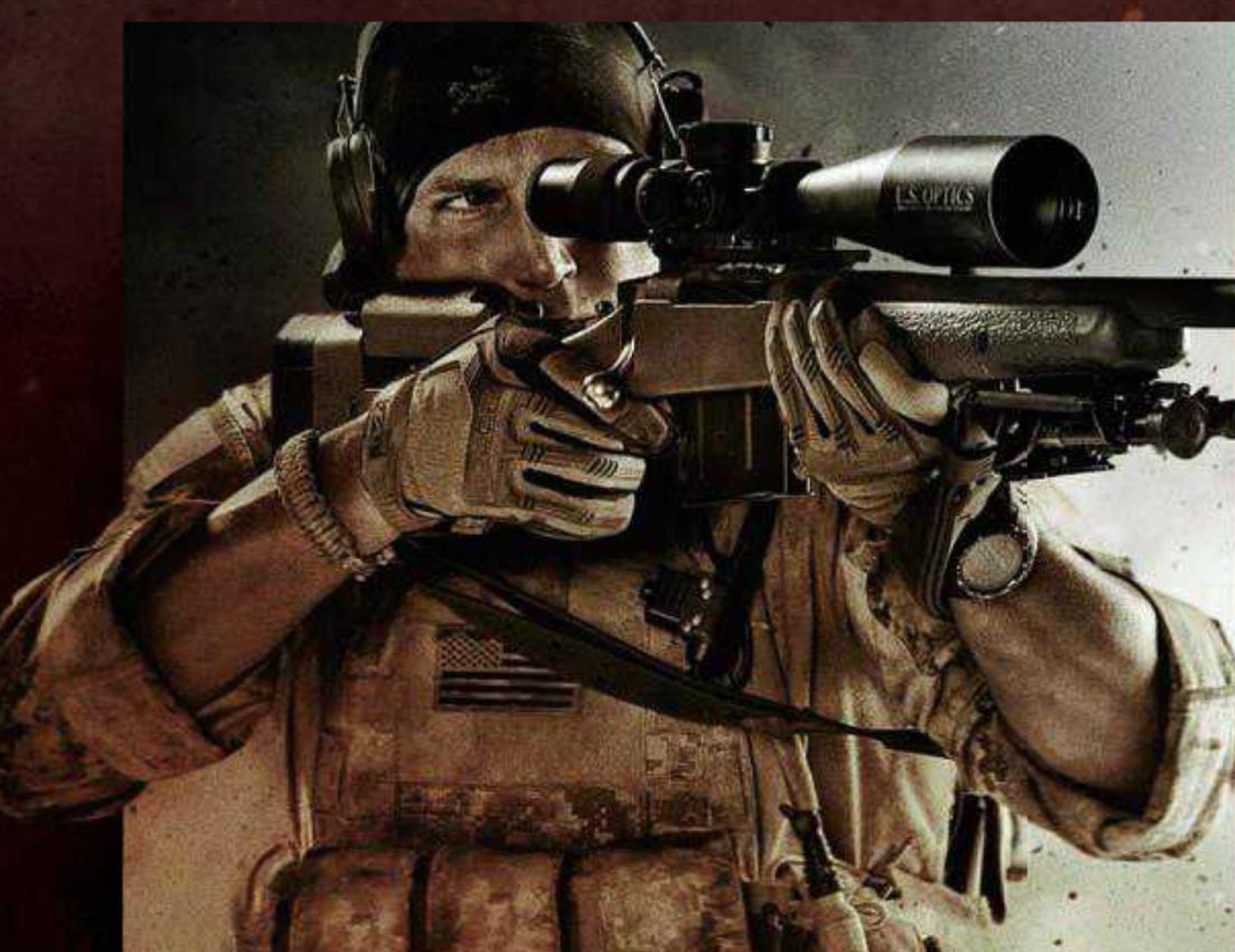
4. 追踪目标的剧情发生后的战斗与先前的大同小异，路上还能取得一个相关的奖杯 / 成就，直到在控制室追上目标后就能完成这个任务。

动荡之夜 BUMP IN THE NIGHT

1. 大部队登船后在甲板间的战斗注意与敌人的高低落差可能会导致无法准确射击，而两侧楼梯也会有敌人冲下来，将从楼梯进击的敌人清除后，再主动登上上层射击龟缩于上方的敌人是不错的选择。

2. 进入回忆部分后，将路上所有的敌人用近战暗杀，当来到前方有两名敌人的位置时，等待持枪敌人转过身后马上上前暗杀他一旁正在修整设备的另一个人，这样就可以直接将他们两人杀死并取回武器。接下来需要再狭窄的货柜间穿行，这里基本上每个拐弯都有敌人埋伏着，因此推荐拣起敌人手上的 M870 霰弹枪作为主武器，这样就算近战时无法准确瞄准，也能有效地迅速击杀近距离的敌人。而下方有许多车辆的位置也一样，基本上每两步车后就会有敌人埋伏，同样使用 M870 作为武器推进即可，最后在离开区域时注意左侧有一名埋伏着的敌人，如果不慎被击倒就前功尽弃了。前往拉动机关的过程中，





相关奖杯 / 成就	脏衣服

取得条件：在洗衣房中找到手榴弹

在本关的最后阶段，当在追踪敌人的剧情发生后，向前推进到一条走廊上可以发现左侧的一扇门可以推开，在这个洗衣房内的地上可以找到手榴弹，将其取得就能解锁奖杯 / 成就。

结束一切 SHUT IT DOWN

1. 跳伞着地后，前方桥梁会出现大批敌人，但只要不惊动他们他们就会自行离去，其后与队友推进的过程中在不惊动敌人大部队的情况下杀死带有红色标记的敌人。

2. 沿路渗透到敌人的大本营内，将变电箱破坏后周围会陷入一片漆黑，破门突击后玩家可以在夜视镜的协助下轻松扫荡建筑内部，但是稍微往前推进后敌人就会开启应急灯，这种优势也会随即消失。在建筑内迎战下方敌人时，玩家无法对远处车辆上控制机枪塔的敌人进行攻击，因此只能顶着炮火谨慎消灭其他所有敌人，使用探头射击于窗户处可以相对安全地完成任务。来到楼下后，除了刚才压制玩家的机枪塔外，远处房顶上还会有不断刷新的 RPG 兵不断射击，在这里无需理会远处的敌人，只要跟随队友 Voodoo 将面前的敌人清理后，他就会自动往前方走，这时跟随队友跑即可，最终可以将刚才火力压制玩家的建筑内的所有敌人都清理掉。

3. 操控机器人的部分可以用碾压来形容，玩家基本上无需担心机器人的体力，但发现 RPG 兵时还是需要优先处理，将敌人全部清除后视点就会重新切换。推门离开庭院后的战斗敌人攻击欲望很强，经常有三两名敌人不要命似的往玩家冲来，注意提前警惕。在对付必经之路桥梁上控制机枪塔的敌人时，可以直接探头瞄准爆头，也可以用手雷朝他所在位置投掷，在杀死他后马上冲到该处控制机枪塔对付面前的敌人，但操控机枪塔并非无敌，因此在这里依旧不能乱开枪，认真瞄准敌人逐一击杀才能通过。

4. 最后进入废墟中的可以纯粹看作剧情部分，最后将子弹送进幕后黑手的脑袋后结束本关，单机流程也到此结束。



奖杯 / 成就列表

名称	取得条件	点数/杯种
For Honor For Country	取得除此以外的其他奖杯	–/白金
Warfighter/铁血悍将	任意难度通关	40G/银
Tier 1/一级战士	以Tier 1难度通关	50G/银
Unexpected Cargo/预料之外	完成关卡“出乎意料”	15G/铜
Know the Enemy/知己知彼	完成关卡“恶魔之眼”	15G/铜
Hit the Beach/抢滩行动	完成关卡“岸边度假”	15G/铜
Pit and Pin/泥浆碰碰车	完成关卡“热力追缉”	20G/铜
Rain of Terror/腥风血雨	完成关卡“情势逆转”	15G/铜
Monsoon Lagoon/风雨交加	完成关卡“急流勇退”	15G/铜
One Shot,Three Kills/同步击杀	完成关卡“帽子戏法”	15G/铜
Non-Offcial Cover/猫捉老鼠	完成关卡“瓮中捉鳖”	20G/铜
Class Dismissed/最后一课	完成关卡“来龙去脉”	20G/铜
Pedal to the Medal/金牌驾驶	完成关卡“好聚好散”	20G/铜
Closing Ceremony/闭幕仪式	完成关卡“昔日战友”	20G/铜
One Man Mutiny/特战豪杰	完成关卡“动荡之夜”	20G/铜
Let Him Rot/结束一切	完成关卡“结束一切”	20G/铜
Preacher's Path/牧师之道	完成所有牧师的任务（剧情相关）	30G/银
Stump's No Chump/树桩的厉害	完成所有树桩的任务（剧情相关）	30G/银
Double Header/一箭双雕	在“情势逆转”中一枪射杀2名敌人	10G/铜
Release the Kraken!/怒海潜将	在“急流勇退”中，搭船撤离期间杀死20名敌人	
Hardcore/核心玩家	以极难难度通关	80G/金
Tag.You'r it/还跑？逮到你了！	在“瓮中捉鳖”中，在15分钟内捉住Faraz	10G/铜
Leftover Lead/子弹很贵的	在“岸边度假”中弹无虚发地完成狙击任务	15G/铜
On the Clock/小子，不错嘛！	以18秒内的成绩完成“恶魔之眼”中的计时训练	10G/铜
Target Practice/射击练习	在“来龙去脉”的训练营同中破坏了所有靶子	10G/铜
Storm Watch/其实我能预知未来	在“好聚好散”中，穿越了沙尘暴且未撞上任何车辆	10G/铜
Vender Bender/没有夜市可以逛了…	在“热力追缉”中，摧毁了90个市场摊位	10G/铜
Dirty Laundry/脏衣服	在“动荡之夜”中的洗衣房内找到手榴弹	15G/铜
Room Service/客房服务	解锁了所有的破门方式	20G/铜
Master Locksmith/就不能好好开个门吗?	所有破门方式都至少使用过1次	15G/铜
Extreme Realism/一点都不写实，对吧?	从濒死状态中恢复5次	10G/铜
Tier 1 Imports/都给你打好了	使用敌人的武器累计杀死50名敌人	15G/铜
Peek-a-Boo/偷窥狂?	利用探头射击杀死1名敌人	5G/铜
Lean With it/偷窥达人	利用探头射击杀死25名敌人	15G/铜
It's Dangerous to go Alone/很重吧？给我一点	战役模式中从队友的身上请求弹药补充	5G/铜
Lead Farmer/队友身上有无限弹药，真好	战役模式中从队友的身上请求弹药补充25次	10G/铜
Tactical Toggler/攻坚战术师	使用主武器的原始瞄具累计杀敌25人	15G/铜
Unstoppable/谁也无法阻止我！	以极难难度完成“岸边度假”	30G/银
The Axeman/斧头帮	战役模式中用近战杀死25名敌人	20G/铜

联机奖杯/成就		
MVP/最有价值玩家	在任意多人模式中取得第一名	20G/银
All In/全梭了	呼叫阿帕奇支援	20G/银
There IS an I in Fire Team/火力小组我最大	以第一火力小组成员的身份完成一回合	15G/铜
Brothers in Arms/患难好兄弟	邀请好友到同一火力小组内并赢得一回合	20G/铜
Warchief/军阀	解锁所有72个可使用的士兵	35G/银
Jack of all Guns/武器专家	解锁所有初级枪手胸针	20G/银
Back in the Fight/重回战斗	使用所有6个兵种完成一轮服役	50G/金
Honey Badder/无畏无惧	请求火力小组同伴补充弹药或回血	10G/铜
Squad Leader/小队长	解锁一个兵种的所有战士	20G/铜
Downrange/靶场游记	游玩多人模式15分钟	20G/铜
Job Done/完成任务	在作战任务（Combat Misson）中，累计完成3项目标	20G/铜
Global Warfighters/全球战士	所有兵种都至少解锁1名战士	25G/银





部分奖杯 / 成就解析

一级战士 & 核心玩家

在以困难难度通关后，游戏会追加 Tier 1 与 Hardcore 两种难度，两者的难度设置在根本上与困难无异，但是前者取消了游戏的 HUD 界面提示，后者死亡后则需要从关卡最开始处重来，但是借助一些方法可以令过程稍微变得简单，进程如下。首先先将 Hard 难度通关，将两种难度打出后跳过 Tier 1 难度直接进行 Hardcore 难度，Hardcore 难度虽然死亡后需要从关首开始，但是依然设有 Checkpoint 方便玩家退出游戏，利用这一机制玩家可以在将近死亡前迅速退回主菜单画面避免重打，也可以以备份存档的方式来保证进度，这样一来可以大大减轻 Hardcore 的难度。而在 Hardcore 通关后，由于系统默认 Tier 1 难度低于 Hardcore，因此选关时可以选择 Tier 1 进行最后一关，这样在通过后一样能够取得 Tier 1 的奖杯 / 成就，节省大量时间。

客房服务 & 就不能好好开个门吗?

破门突袭贯穿整个游戏，前面也已经提及到当破门进入时每爆头 4 名敌人就会解锁一种新的破门方式，只要中在破门时刻意地去爆头杀敌，解锁了新破门方式后也注意去使用，在通关前基本上就能够获得这 2 个奖杯 / 成就。

小队长 & 全球战士 & 军阀

这 3 个奖杯 / 成就实际上与玩家的网战等级相关，在网战等级 6、13、69 级时就能分别解锁这 3 个奖杯成就。

武器专家

随着等级提升，会逐步解锁所有 72 名可使用的士兵，这些士兵的主武器各不相同，每使用一名士兵的主武器杀敌 20 人后就会获得相应的初级枪手胸针，使用全部 72 名角色的主武器杀敌 20 人获得所有初级枪手胸针就能解锁这个奖杯 / 成就。

重回战斗

“服役”是指扮演某一个兵种进行在线游戏时获得累计 50000 点经验值，扮演所有 6 个兵种都完成“服役”后即可。

玩后感

本作说实话只能用不过不失来形容，首先说说单机部分，虽然加入了诸如驾驶关卡等创新的部分值得肯定，但战役流程的设计让人感觉十分平淡，极少有能调动起玩家情绪的高潮，破门突击贯穿整个流程的设计也傻到了极点。而游戏的网战平衡性做得较差，地图设计也缺乏新意，而且部分模式每局之间存在继承性，经常出现第一个点输了，后面就一直被人收割的情况，容易让玩家感到反感。







THE iDOLM@STER SHINY FESTA

文 纱迦 & 小市民　美编 心の永恒

本作是“《偶像大师》系列”的最新作，和正统作品相比略去了养成部分，玩家只需专心玩音乐游戏和欣赏歌舞即可。游戏的性质和X360上的《偶像大师 Live for You!》类似，但可玩性要高得多，要想获得全要素还是需要花一定时间的。另外和PSP上的前一作一样，游戏根据角色的不同分为三个版本发售，每个版本均有一首原创歌曲，而且每个版本收录的动画也各不相同，真是让人难以取舍啊！

偶像大师 闪亮音乐祭	NBGI	音乐
PSP アイドルマスター--シャイニーフェスタ		日版
2012年10月25日	1人	5980日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

基础知识

回忆

游戏中每个角色都有回忆（思い出）的设定，回忆可以通过演奏模式、观看动画、欣赏MV获得。通过欣赏MV来增加回忆是最快的，具体与难度和完成评价有关。不过要想借此来增加特定角色的回忆，必须挑选有该角色演出的歌曲才行，标明全员的歌曲则可以令全部角色的回忆增加。

和正篇中炸弹、保险的作用不同，本作中回忆的作用主要是在演唱会模式里增加投票，进入闪耀状态之后就会出现输入回忆的指令，效果极为显著。每个角色的回忆上限一开始都是5，后期可通过购买护符增至99。



偶像等级

通过演奏模式、通关演唱会模式、观看动画、欣赏MV还可以获得粉丝（ファン），当粉丝数上升到一定数量的时候偶像等级就会提升，从最初的默默无闻到最高的SS级。偶像等级关系到演唱会模式的开启，而且等级越高，在商店里能买到的道具就越多。级别和粉丝的对应关系如下：

D	初期位置
C	5000人以上
B	15000人以上
A	5万人以上
S	10万人以上
SS	20万人以上

演奏规则

本作采用的是“二键”规则，即左键跟右键。但这并非指方向键上的左右键。左键包括上下左右四键和L键，右键包括×□△○四键和R键。从画面左边来的音符跟判定点重合的时候就按左键，从右边来的音符跟判定点重合的时候就按右键，绿色音符的话就要左右两键同时按，长按音符的话只要长按对应键就可以了，长按音符要消失的时候即使不松开长按也不会影响评价的。本作的判定比较宽松，只要按键时机对的话，即使按错键也不会造成断连，只会算作NORMAL评价。低难度的话判定点是固定的，随着难度的提高，不仅判定点会改变，音符也会从四面八方出现，一不留神很容易就会忽略。



难度

游戏中每个版本都收录了20首歌曲，其中每首歌曲都有4个难度。一开始只有DEBUT、REGULAR两个难度，在这两个难度中拿到A级以上评价时，就可以开启PRO难度。然后在PRO难度拿到A级以上评价时，就可以开启MASTER难度。难度提升之后，不光是出现的音符数量大幅提升，谱面也变得乱七八糟，不熟悉的话很麻烦。不过本作设定为不管玩家玩得多糟，都不会中途立刻GAME OVER。由于难度上升之后音符数量也会大幅提升，所以要想拿到高分就必须尝试挑战高难度。



闪耀槽

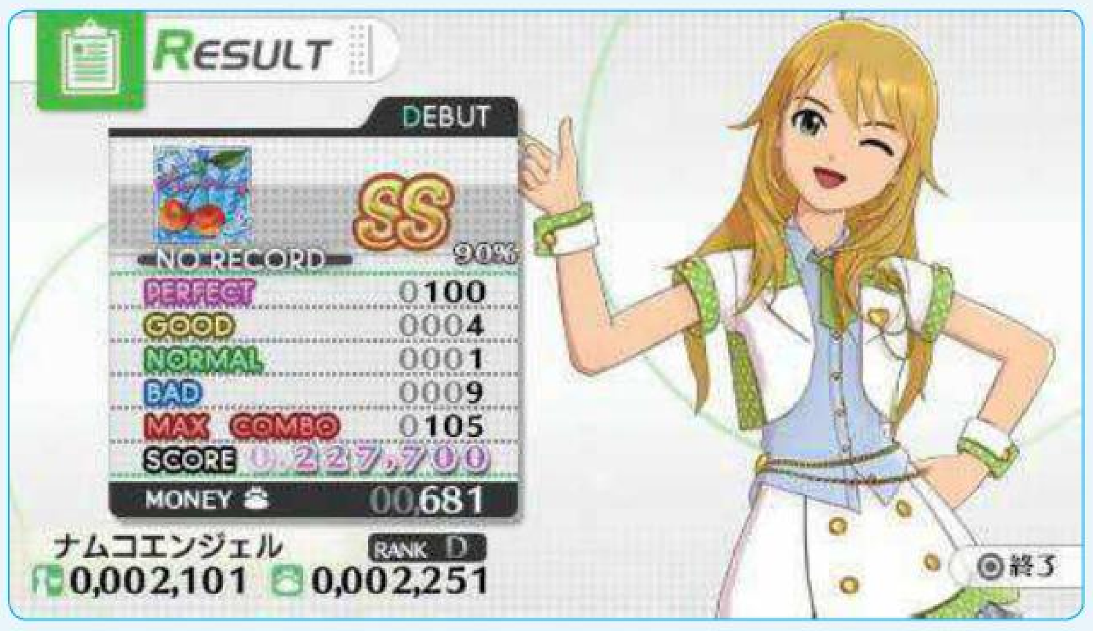
游戏进行时画面左上方有个☆METER，这就是闪耀槽，正确击打音符时就会令其增加，涨满后会出现闪耀音符（黄色星形音符），成功击打后会进入“闪耀状态”，此时会改变为特殊的MV，同时获得的分数增加。需要注意的是，如果闪耀槽降为零，那么闪耀状态随即解除。

每首歌曲的MV都分为普通（闪耀前，NORMAL MC）和特殊（闪耀后，SPECIAL MC）两种，普通版只要玩家打过一次之后就可以在THEATER中欣赏。如果将闪耀状态一直持续到演奏结束的话，就可以在THEATER里选择观看该歌曲的特殊MV。

评价和分数

本作的分数概念与一般的音乐游戏类似，每个音符根据玩家按键的时机不同，会有BAD、NORMAL、GOOD、PERFECT这4个等级，得分逐渐提高，其中BAD算断连。玩家只要一直保持连锁，那么每个音符的基础得分就会越来越高，因此要想获得高分，那么不断连是最起码的要求，不断连且全部按出PERFECT便可以打出理论上的最高分。

不过本作的评价系统比较特殊，它和分数没有直接关系，纯看玩家按出PERFECT的比例。当这一比例达到98%时，就可以获得最高的SSS评价。举个极端的例子，如果玩家在歌曲一半的时候按出BAD断连，最后仍能拿到SSS评价。相反如果是在最开始或结尾连续失败几次，则拿不到SSS评价但分数有可能更高。







模式介绍

基本简介	
CONTEST	观看游戏动画，共4个章节，根据版本的不同动画也会不同。可重复观看刷好感度和粉丝
THEATER	观看MV，可设定最多5首歌的MV。看完后根据观看时间获得好感度和粉丝的奖励
STAGE	演奏模式
STAR OF FESTA	简称SOF，演唱会模式
BACKSTAGE	后台，可进行道具设置，改变演奏时的各种设定等
SHOP	商店，可购买演奏用道具、护符及改变演奏效果（如音符的显示方式）的各种道具
RECORD	可查看自己的游戏记录，包括获得的称号和名片等
INSTALL	安装游戏

演奏模式

相当于是FREE PLAY，玩家可任意选择歌曲和已经打出来的难度。演奏开始前可以按SELECT键来决定是否使用道具，而按□键可以进去后台设定道具等。演奏结束后会根据演奏时的PERFECT率来决定评价，而评价的高低则关系到获得的好感度、金钱和粉丝数。每个版本都有20首歌可以选择，不过3个版本收录的曲目略有不同。



演唱会模式

选择“STAR OF FESTA”的话就是演唱会模式，这是本作最具可玩性的一个模式，需要偶像等级达到C级才能开放。在这个模式中，玩家需要通过每天演奏3首歌曲来获得投票，5天内得到10万票就可以拿到冠军。而票数的多少是根据演奏歌曲的难度及评价来决定的。越难的歌曲，得到越高评价的话，获得的票数就越多。

此模式下可以通过发动回忆来提高票数，具体为选择歌曲后选定一名角色，然后在演奏过程中发动闪耀状态，闪耀状态下随机会出现心形的音符，成功拍打后就可以获得500票，每成功拍打一次心形音符，该角色的回忆数量就会减1，但每首歌曲最多出现5个心形音符。

每天的第三首歌可以选择与其他偶像在同时间段演出，如果演奏获得的分数比对方高的话，不仅对该次演出获得的票数有加成，还能获得对方的名片，名片的作用就是固定增加每一天的票数，而且还可以跟其他偶像的名片叠加。比方说，我们获得了一张“票数+20”和一张“票数+30”的名片，那么我们每天获得的总票数就是三首歌的票数加上名片附加的50票。

一开始演唱会只有一个难度，完成后会出现HARD难度，HARD难度完成后会出现EXPERT难度。难度越高，每场演出获得的票数就越少，要是实在打不过去的话，不妨先去刷一些偶像的名片，可以降低不少难度。每完成一次演唱会模式会有总体评价，该评价同样影响获得的金钱和粉丝数。



后台与商店

选择BACKSTAGE就是进入后台，说白了就是游戏的各种设定，比方说设定道具、改变音符的显示方式、调节音量大小等。其中选择デ－タ里的“SOFをリセット”一项的话就是重置演唱会模式，但已经获得的评价及偶像名片都会保留。

商店里出售各种物品，有使演奏变得更容易的，有改变音符或判定点的显示方式的，也有各种护身符等。但真正对游戏过程有帮助的只有演奏道具跟护身符。金钱和获得方法和粉丝其实类似，同样是多玩多得。



下面就是所有演奏道具跟护身符的效果及开放条件，希望对大家有所帮助。

道具名	效果	开放条件
タ－ゲットサポ－タ－	延长PERFECT的判定时间，消耗品	初期开放
タ－ゲットサポ－タ－・Z	同上，非消耗品	偶像等级达到B
アイコンサポ－タ－	长按音符即使不长按也有效，消耗品	初期开放
アイコンサポ－タ－・Z	同上，非消耗品	偶像等级达到B
キラメキ☆プラス	闪耀槽上涨幅度变大，消耗品	初期开放
キラメキ☆プラス・Z	同上，非消耗品	偶像等级达到B
キラメキ☆ガ－ド	闪耀槽下降幅度变小，消耗品	初期开放
キラメキ☆ガ－ド・Z	同上，非消耗品	偶像等级达到B
ファンプラス	增加获得的粉丝数，消耗品	初期开放
ファンプラス・Z	同上，非消耗品	偶像等级达到A
ちょ－ファンプラス・Z	大幅增加获得的粉丝数，非消耗品	偶像等级达到S
思い出プラス	回忆槽的增加幅度变为原来的1.5倍，消耗品	偶像等级达到C
思い出プラス・Z	同上，非消耗品	偶像等级达到A
ちょ－思い出プラス・Z	回忆槽的增加幅度变为原来的2倍，非消耗品	偶像等级达到S
シンプルライン	判定点固定，左右两边音符的出现方向固定，消耗品	偶像等级达到C
シンプルライン・Z	同上，非消耗品	偶像等级达到A

护身符	效果	开放条件
おまかせSOFのお守り	演唱会模式中前两首歌可以交由电脑自动完成（选歌时选择“まかせて”）	偶像等级达到A且完成一次演唱会模式
MCのお守り	可在后台设定演奏时的MV是一般MV还是特殊MV	偶像等级达到S
プチ思い出UPのお守り	每名角色回忆的上限增至10	初期开放
思い出UPのお守り	每名角色回忆的上限增至30	偶像等级达到B且已经购买プチ思い出UPのお守り
ちょ－思い出UPのお守り	每名角色回忆的上限增至50	偶像等级达到A且已经购买思い出UPのお守り
すごい思い出UPのお守り	每名角色回忆的上限增至99	偶像等级达到SS且已经购买ちょ－思い出UPのお守り

版本区别

本作分为三个版本发售，根据版本的不同，能使用的角色和演奏的歌曲会有所不同，一开始的动画剧情跟演唱会时的剧情也会有所不同。虽然三个版本有各自的存档，但金钱、道具以及刷到的名片是共通的。下面为大家列出3个版本的具体内容。

甜美之声（HONEY SOUND）



收录角色：天海春香、三浦梓、如月千早、秋月律子

收录动画：《Music in the world》

原创歌曲：《Vault That Borderline!》

个人点评 这个版本可以看作是主人公加三御姐的组合（笑）。由于拥有春香和千早这两个高人气角色，评价自然不会低。收录曲目非常传统，新曲亦有不俗表现，原创歌曲《Vault That Borderline!》个人认为是这次的3首原创歌曲中表现最好的。如果是对本系列没什么认识的音乐游戏爱好者，推荐这个版本准没错！另外作为三浦梓真饭，力推《シャララ》的MV，大姐穿睡衣在闺房里摇头晃脑唱歌的画面实在太萌了！



全歌曲清单

歌名	演唱者
MUSIC	765PRO ALLSTARS
Vault That Borderline!	天海春香 / 如月千早 / 三浦梓 / 秋月律子
乙女よ大志を抱け !!	天海春香
I Want	天海春香
约束	如月千早
目が逢う瞬间	如月千早
邻に…	三浦梓
ラ・ブ・リ・	三浦梓
いっぱいいっぱい	秋月律子
魔法をかけて！	秋月律子
shiny smile	天海春香 / 如月千早
シャララ	三浦梓 / 秋月律子
GO MY WAY!!	天海春香 / 如月千早 / 秋月律子
神 SUMMER!!	如月千早 / 三浦梓 / 秋月律子
THE IDOLM @ STER	765PRO ALLSTARS
READY!!	765PRO ALLSTARS
CHANGE!!!!	765PRO ALLSTARS
私たちはずっと…でしょう？	765PRO ALLSTARS
自分 REST @ RT	765PRO ALLSTARS
私はアイドル？	765PRO ALLSTARS





跃动音符（FUNKY NOTE）



收录角色：高槻弥生、水濑伊织、我那霸响、双海亚美 / 真美

收录动画：《Music is a friend》

原创歌曲：《ビジョナリ－》

个人点评 这个组完全被打造成萝莉组了，虽然有响混进来。（误）这个版本的最大卖点当然是比其他版本人数多1个。（大误）基本上系列一些经典的可爱曲目都被很偏心地留到了这个组，而且MV都制作得很有爱，原创歌曲《ビジョナリ－》更是集各种可爱萌要素之大成，强力推荐！另外龙宫小町的曲目也全部划给了这个组。喜欢萝莉可爱歌曲、钉宫理惠、下田麻美的人当然要选择《跃动音符》！



全歌曲清单

歌名	演唱者
MUSIC	765PRO ALLSTARS
ビジョナリ－	高槻弥生 / 双海真美 / 我那霸响 / 水濑伊织 / 双海亚美
キラメキラリ	高槻弥生
おはよう !! 朝ご饭	高槻弥生
スタ→トスタ→	双海亚美 / 双海真美
ポジティブ！	双海亚美 / 双海真美
Next Life	我那霸响
Brand New Day!	我那霸响
フタリの记忆	水濑伊织
七彩ボタン	水濑伊织
Do-Dai	我那霸响 / 双海亚美 / 双海真美
きゅんっ! ヴァンパイアガ－ル	水濑伊织 / 高槻弥生
Honey Heartbeat	我那霸响 / 水濑伊织 / 高槻弥生 / 双海真美 / 双海亚美
SMOKY THRILL	水濑伊织 / 双海亚美 / 双海真美 / 我那霸响 / 高槻弥生
THE IDOLM @ STER	765PRO ALLSTARS
READY!!	765PRO ALLSTARS
CHANGE!!!!	765PRO ALLSTARS
私たちはずっと…でしょう？	765PRO ALLSTARS
自分 REST @ RT	765PRO ALLSTARS
L・O・B・M	765PRO ALLSTARS

奇迹旋律（GROOVY TUNE）



收录角色：星井美希、萩原雪步、菊地真、四条贵音

收录动画：《Music of love》

原创歌曲：《edeN》

个人点评 金银组合是这组的最大看点。本组的原创歌曲《edeN》主题比较沉重，不太适合游戏风格。不过相对的这个版本的选曲相当强悍，收录了《Kosmos, Cosmos》、《relations》、《ま



つすぐ》等名曲，对于系列老玩家来说拥有一击必杀的效果。如果你是一位喜欢 IM@S 的老玩家，三个版本中都有自己喜欢的角色但限于资金问题只能选择其中之一，那就请选择《奇迹旋律》吧！

全歌曲清单

歌名	演唱者
MUSIC	765PRO ALLSTARS
edeN	星井美希 / 萩原雪步 / 菊地真 / 四条贵音
マリオネットの心	星井美希
ふるふるフユーチャー☆	星井美希
ALRIGHT	萩原雪步
Kosmos, Cosmos	萩原雪步
自转车	菊地真
迷走 Mind	菊地真
风花	四条贵音
オーバーマスター	四条贵音
キミはメロディ	四条贵音
relations	星井美希 / 萩原雪步 / 菊地真
Little Match Girl	萩原雪步 / 星井美希 / 四条贵音
エージェント夜を往く	菊地真 / 星井美希 / 萩原雪步
THE　IDOLM@STER	765PRO ALLSTARS
READY!!	765PRO ALLSTARS
CHANGE!!!!	765PRO ALLSTARS
私たちはずっと…でしょう?	765PRO ALLSTARS
自分 REST@RT	765PRO ALLSTARS
まっすぐ	765PRO ALLSTARS

心得＆资料

挂机大法

本作最高的偶像等级需要 20 万的粉丝数，而演奏一首歌曲能获得的粉丝数平均就一千多。对自己的技术有信心的人，可以刷演奏模式的 MASTER 难度，配合道具的话一次最高可以获得 5000 多的粉丝数。不过还有更省事儿的方法，那就是观看游戏附带的动画或者歌曲 MV，这样也可以获得粉丝数，所以玩家在选择观看剧情后就可以把 PSP 放一边做其他事了，而观看 MV 的话还可以进后台的“再生设定”里把**リピート**一项改为 ON，这样就可以无限重播了。



不过也许 NBGI 洞悉了玩家心理，所以设定了粉丝数的增加上限。根据测试，一次性观看 MV 能获得的粉丝数上限大约是 3000 人，此时就要先退出然后再重播，大约播放十首歌左右就会达到这个上限。而相对的如果完整观看一遍游戏附带的动画，耗时约 24 分钟，能获得约 4000 人，无疑效率要高得多。有了这个挂机大法，20 万粉丝也不在话下。

名片刷法

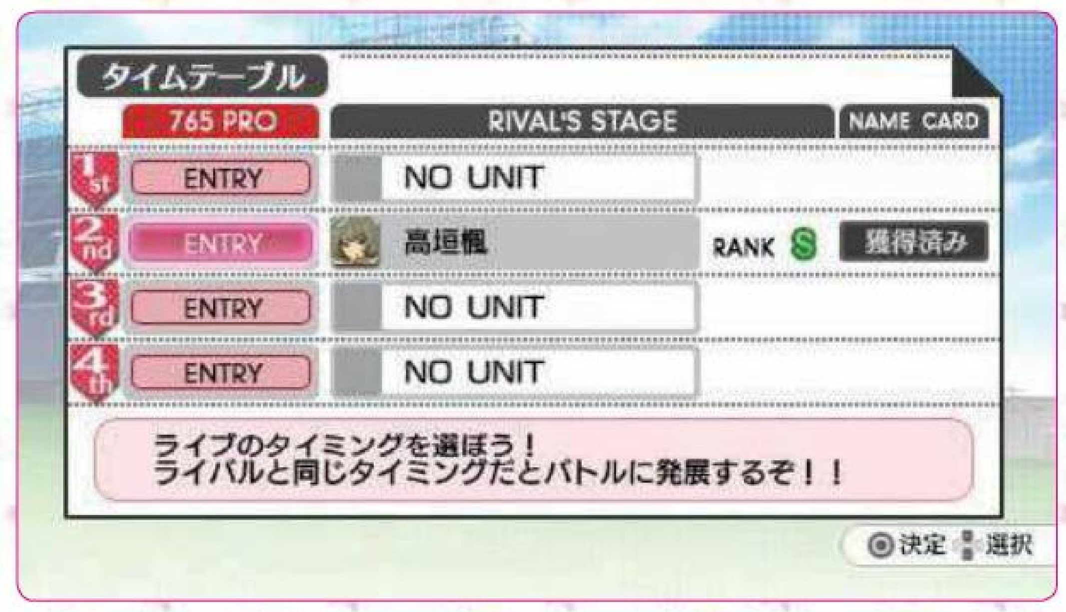
高等级名片的加成很大，不过要想获得的话难度也很高，因为对手的等级代表着他能按出对应等级的 PERFECT 率。不过有一个办法来轻松刷名片，那就是选择低难度的歌。因为在 SOF 模式中，如果你选择低难度歌曲的话，对手也会选择低难度歌曲。虽说低难度歌曲拿不到高分，会导致 SOF 模式获得的票数下降，但如果目标只是让分数高于对手的话就没有关系。SSS 评价要求玩家 98% 的 PERFECT 率，在低难度歌曲配合对应道具的话不是问题。如此一来就算是冬马之流也有甘拜下风的份儿。等名片刷够了再认真打 SOF 模式。

变换节奏

高难度下，密集的音符让人很难判断其先后顺序，尤其在演奏慢歌的时候这情况更为突出，此时可以在演奏前先进入后台的**プレイサポート**把 SPEED 调为 2.0，这样音符的速度就会变为两倍，对判断其先后顺序有很大的帮助。不过需要注意的是在 SOF 模式中由于每天的三场比赛之间不能改设置，所以调了 2.0 后就得按这个节奏把 3 首歌全部打完，如果你既选择了慢歌又选择了快歌，那就……

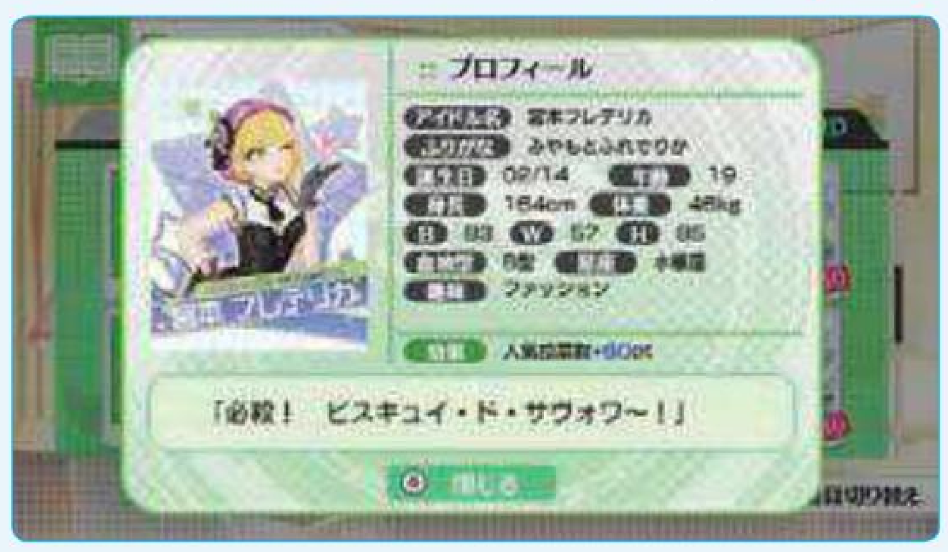
选择对手

在 SOF 模式中，名片收集率达到较高水平时，要想遇到还没有战胜过的对手就比较麻烦。其实这个时候就可以采用反复进退游戏的方法来刷对手。具体做法是将前两场比赛进行委任，然后看到第三场比赛的对手是不是自己想要的，如果不是就直接退出游戏，然后重新进入游戏，如此一来下次进入 SOF 模式时对手就会发生改变。



全名片一览

本作的名片收集还是很有意思的，特别是游戏中不光收录了 765 的偶像们，就连 961 的三名男偶像、NDS 版的三名女偶像，甚至是社交游戏《偶像大师 灰姑娘》里的偶像们都全部有份！当然收集名片的过程就简单了很多，比起扔钱不冒泡的社交游戏来那是太“甜”了。需要注意的是，每个版本收录的 765 偶像们的名片是不会出现在该版本之中，也就是说要想人卡兼收是不可能的。这也意味着如果各位有志来个全称号或者全卡片收集，那么最低也要买两个版本的游戏才有可能。



编号	姓名	等级	增加票数
1	天海春香	SS	+80
2	星井美希	SS	+80
3	如月千早	SS	+80
4	高槻弥生	SS	+80
5	萩原雪步	SS	+80
6	菊地真	SS	+80
7	双海真美	SS	+80
8	四条贵音	SS	+80
9	我那霸响	SS	+80
10	水濑伊织	SS	+80
11	双海亚美	SS	+80
12	三浦梓	SS	+80
13	秋月律子	SS	+80
14	日高爱	A	+40
15	水谷绘理	A	+40
16	秋月凉	A	+40
17	天ヶ濑冬马	SSS	+100
18	御手洗翔太	SSS	+100
19	伊集院北斗	SSS	+100
20	岛村卯月	C	+10
21	福山舞	C	+10
22	三村かな子	C	+10
23	间中美里	C	+10
24	小日向美穗	C	+10
25	前川みく	C	+10
26	宮本フレデリカ	S	+60
27	小早川纱枝	S	+60

注：《偶像大师 灰姑娘》的角色采用日文原名，未翻译。

编号	姓名	等级	增加票数
28	西园寺琴歌	S	+60
29	双叶杏	S	+60
30	杨菲菲	B	+20
31	舆水幸子	B	+20
32	涩谷凛	B	+20
33	高桥礼子	B	+20
34	川岛瑞树	B	+20
35	神谷奈绪	A	+30
36	藤原肇	A	+30
37	高垣枫	S	+60
38	神崎兰子	S	+60
39	白坂小梅	S	+60
40	上条春奈	A	+30
41	北条加莲	C	+10
42	多田李衣菜	A	+30
43	赤城みりあ	B	+20
44	上田铃帆	A	+30
45	及川雫	B	+20
46	城ヶ崎美嘉	S	+60
47	城ヶ崎莉嘉	S	+60
48	诸星きらり	S	+60
49	ナタ－リア	S	+60
50	向井拓海	B	+20

全称号一览

本作的称号和成就有些相似，不过由于 PSP 没有类似的设定，所以称号就只能用来自娱自乐了，不过对于真饭来说自然还是会向全称号的方向努力的。三个版本的称号是相互独立的，不过由于能继承金钱、道具和名片，所以在读取记录后也可以自动解开一些称号。

编号	称号名	入手条件
01	NORMAL PASS	开始游戏即可获得。
02	SHOP PASS	可以进商店购物时获得。
03	SOF PASS	可以玩 SOF 模式时获得。
04	初プレイ	第一次挑战任意歌曲。
05	プレイ 10 回	累计打过 10 首歌曲。
06	プレイ 50 回	累计打过 50 首歌曲。
07	プレイ 100 回	累计打过 100 首歌曲。
08	プレイ 200 回	累计打过 200 首歌曲。
09	プレイ 765 回	累计打过 765 首歌曲。
10	コンボ 50	最大 COMBO 超过 50。
11	コンボ 100	最大 COMBO 超过 100。
12	コンボ 200	最大 COMBO 超过 200。
13	フルコンボ	全连打过任意歌曲。
14	フルコンボ 20 回	累计以全连打过 20 首歌曲。
15	フルコンボ 50 回	累计以全连打过 50 首歌曲。
16	评价 A	初次获得 A 评价。
17	评价 S	初次获得 S 评价。
18	评价 SS	初次获得 SS 评价。
19	评价 SSS	初次获得 SSS 评价。
20	ALL PERFECT	初次打出 100% PERFECT 率。
21	DEBUT を极める	初次在DEBUT难度打出100% PERFECT率。
22	REGULAR を极める	初次在 REGULAR 难度打出 100% PERFECT 率。
23	PRO を极める	初次在 PRO 难度打出 100% PERFECT 率。
24	MASTER を极める	初次在 MASTER 难度打出 100% PERFECT 率。
25	ハイスコア 250,000	完成任意歌曲时得分超过 25 万分。
26	ハイスコア 500,000	完成任意歌曲时得分超过 50 万分。
27	ハイスコア 1,000,000	完成任意歌曲时得分超过 100 万分。
28	スコア 765	完成任意歌曲时得分包含数字 765。
29	Thank you for playing	完成全难度的全部歌曲。
30	DEBUT 评价 A ALL クリア	在 DEBUT 难度下将全部歌曲打出 A 级或以上评价。
31	DEBUT 评价 S ALL クリア	在 DEBUT 难度下将全部歌曲打出 S 级或以上评价。
32	DEBUT 评价 SS ALL クリア	在 DEBUT 难度下将全部歌曲打出 SS 级或以上评价。
33	DEBUT 评价 SSS ALL クリア	在 DEBUT 难度下将全部歌曲打出 SSS 级评价。
34	DEBUT ALL フルコンボ	在 DEBUT 难度下全连完成全部歌曲。
35	REGULAR 评价 A ALL クリア	在 REGULAR 难度下将全部歌曲打出 A 级或以上评价。
36	REGULAR 评价 S ALL クリア	在 REGULAR 难度下将全部歌曲打出 S 级或以上评价。
37	REGULAR 评价 SS ALL クリア	在 REGULAR 难度下将全部歌曲打出 SS 级或以上评价。
38	REGULAR 评价 SSS ALL クリア	在 REGULAR 难度下将全部歌曲打出 SSS 级评价。
39	REGULAR ALL フルコンボ	在 REGULAR 难度下全连完成全部歌曲。
40	PRO 评价 A ALL クリア	在 PRO 难度下将全部歌曲打出 A 级或以上评价。
41	PRO 评价 S ALL クリア	在 PRO 难度下将全部歌曲打出 S 级或以上评价。
42	PRO 评价 SS ALL クリア	在 PRO 难度下将全部歌曲打出 SS 级或以上评价。
43	PRO 评价 SSS ALL クリア	在PRO难度下将全部歌曲打出SSS级评价。
44	PRO ALL フルコンボ	在 PRO 难度下全连完成全部歌曲。
45	MASTER 评价 A ALL クリア	在 MASTER 难度下将全部歌曲打出 A 级或以上评价。
46	MASTER 评价 S ALL クリア	在 MASTER 难度下将全部歌曲打出 S 级或以上评价。
47	MASTER 评价 SS ALL クリア	在 MASTER 难度下将全部歌曲打出 SS 级或以上评价。
48	MASTER 评价 SSS ALL クリア	在 MASTER 难度下将全部歌曲打出 SSS 级评价。
49	MASTER ALL フルコンボ	在 MASTER 难度下全连完成全部歌曲。
50	アイテムを使用 10 回	使用 10 次道具。
51	アイテムを使用 50 回	使用 50 次道具。
52	アイテムを使用 100 回	使用 100 次道具。
53	アイテムを未使用	不使用道具打过全部歌曲。
54	MIRROR	将 MIRROR 设定为 ON 后打过任意歌曲。
55	SPEED	改变 SPEED 的设定后打过任意歌曲。
56	STAR OF FESTA	以 STAR OF FESTA 评价打过 SOF 模式。
57	SOF クリア	以 SHINY STAR 评价打过 SOF 模式。
58	SOF HARD クリア	以 SHINY STAR 或以上的评价打过 HARD 难度的 SOF 模式。
59	SOF EXPERT クリア	以 SHINY STAR 或以上的评价打过 EXPERT 难度的 SOF 模式。
60	SOF MASTER	以 STAR OF FESTA 评价打过 EXPERT 难度的 SOF 模式。
61	NAME CARD コレクション 10 枚	累计获得 10 张名片。
62	NAME CARD コレクション 30 枚	累计获得 30 张名片。
63	NAME CARD コレクション コンプリ－ト	获得全部名片。
64	カスタマイズ 20%	买下商店里 20% 的道具。
65	カスタマイズ 50%	买下商店里 50% 的道具。
66	カスタマイズ コンプリ－ト	买下商店里的全部道具。
67	买い物 200,000	累计消费 20 万元。
68	买い物 500,000	累计消费 50 万元。
69	买い物 1,000,000	累计消费 100 万元。
70	アニメ监赏	看过游戏附带动画的全部章节。
71	THEATER 10	在 THEATER 里累计欣赏 10 个 MV。
72	THEATER 50	在 THEATER 里累计欣赏 50 个 MV。
73	SPECIAL MC 10	打出 10 首歌曲的特殊 MV。
74	SPECIAL MC コンプリ－ト	打出全部歌曲的特殊 MV。

DARK SOULS



黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	NBGI	动作角色扮演
PS3	DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	日版
	2012年10月25日 / 1人	4800日元
	无对应周边	

《黑暗之魂》以“探索迷宫的紧张感”、“遭遇敌人的恐怖感”和“存活到最后的成就感”作为主题，并进一步增加了游戏难度，这种做法立马吸引了大批玩家喜爱高难度游戏的玩家购买游戏。而本DLC是时隔一年推出的资料篇，描述在古时候（王之四骑士时代）发生的事，追加了古时候的黑森林（皇家庭院）、灵庙、乌拉席露城及未成形的深渊四个区域，整个地图相当于一个平行的空间，讲述了幽暗公主和王之四骑士（主要为亚尔特留斯）的故事及深渊的来历，内容颇为厚道，感兴趣的玩家不妨购入一套。

探索黑暗大陆 寻求死亡真谛

文 洛克 协力 生锈的镰刀 美编 anubis

本篇通关时间：依个人水平而定，约15～40小时
DLC通关时间：依个人水平而定，约4～12小时

系统指南

DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION

毕竟DLC距离原作的发售已过了一年，而DLC又要求玩家至少取得王器才能进行，为了照顾新玩家，在这里笔者还是简单地提一下原作的系统和简易流程，希望对大家有所帮助。

DLC

鉴于大部分国内玩家购入的均是PS3的中文版游戏，加上各服更新情况不太一致，为了避免悲剧这里还是先说说DLC的更新情况。其中PS3的美版并没有实体盘，只有港版和日版对应实体盘。而在PSN上所能购买的下载版则是以更新内容后用购买解锁码的形式解锁，其中美服售价14.99美元、日服为1200点，至于“后妈服”港服目前还没有更新的消息。由于PS3版无法和其他服通用DLC，也就是说港版游戏无法使用日服或美服的DLC，因此之前购买过港版中文游戏的玩家就只能等待PSN更新，或是直接购买实体盘进行游戏。



※本作在10月25日还发售了限定版，其中日版为游戏本体+攻略本+OST+地图；港版为游戏本体+海报+画册+明信片+OST。

角色创建

第一次进行游戏时系统会要求玩家创建一个新档案，玩家可自由设定角色名、性别、职业（出身）、礼物、体型、脸孔、发型、头发瞳孔颜色等信息，除了职业和礼物外，其余信息均不会对角色能力和攻关过程造成任何影响，大可按照自己的喜好选择。

职业

游戏中一共有十种职业，其中猎人、魔法师、咒术师为远程职业，其余七名均为近战职业。在游戏中玩家可依照自身喜好分配角色的能力点数、远程技能也能在游戏中购买，因此这些职业除了初期的使用方法和战术各有差异外，当流程进行到中期的城外不死镇几乎没有差别，各位不必过于纠结自己所选的职业。新玩家可以考虑战士、山贼、咒术师这种初始能力优势突出、攻击高、生存能力强的职业，而具有一定基础的玩家则可以考虑盗贼、一无所有这种省时省力的职业。

各职业出生数值一览

职业	出生等级	HP	体力	记忆力	持久力	力气	敏捷	耐力	智力	信仰
战士	4	594	11	8	12	13	13	11	9	9
骑士	5	659	14	10	10	11	11	10	9	11
流浪者	3	573	10	11	10	10	14	12	11	8
盗贼	5	552	9	11	9	9	15	10	12	11
山贼	4	616	12	8	14	14	9	11	8	10
猎人	4	594	11	9	11	12	14	11	9	9
魔法师	3	531	8	15	8	9	11	8	15	8
咒术师	1	573	10	12	11	12	9	12	10	8
圣职	2	594	11	11	9	12	8	11	8	14
一无所有	6	594	11	11	11	11	11	11	11	11

出生礼物：出生礼物是系统送给玩家的道具，在游戏开始即可获得，不过大部分礼物都是消耗品且实际用处不大的摆设，大部分职业建议选择“万能钥匙”（能够打开部分在流程中无法获得钥匙的门），而自带“万能钥匙”的盗贼可以考虑“老魔女戒指”（可以和混沌女儿进行沟通的神奇戒指，后期在乌巢可用太阳虫换取）。

©2011 NBGI (C)2011 FromSoftware, Inc.

篝火

篝火算是玩家在游戏中的据点，调查篝火后游戏会自动存档，并把最后调查的篝火作为玩家的复活点，需要注意的是一些篝火并未点燃，此时先要调查一次将其点燃，之后再调查一次才能休息。当玩家休息后将会自动回满HP，并将元素瓶补充至上限，同时普通杂兵也会被强制刷新。在休息时玩家可使用篝火的功能，在游戏初期玩家只能使用升级和记忆法术及恢复肉身注火这几项功能，随着游戏的进展篝火还能增加武器升级、修理、仓库、传送等实用功能。有两种情况玩家无法使用篝火，其一是防火女被杀死；其二是在联网游戏时遭到其他玩家入侵或者篝火旁有敌人，这时若不杀死入侵者玩家不仅无法使用篝火也不能退出游戏，如果当前状态不适合对战，可以考虑利用拔线的形式脱离战斗。



篝火功能		
项目	作用	备注
升级	花费灵魂数为角色加点，随着等级的提升要求灵魂数也会增加	–
强化武器	花费灵魂数和素材强化武器，经过强化的武器能提升攻击力	需要购买武器打铁箱
强化防具	花费灵魂数和素材强化防具，经过强化的武器能提升防御力	需要购买防具打铁箱
修理武器、防具	花费灵魂数修理武器和防具	需要购买修理箱
记忆法术	切换携带的法术，所携带的法术上限和记忆力有关	–
将道具移至木箱	能将身上的道具存入仓库，避免在切换装备时因为身上物品太多造成不必要的麻烦	需要购买无底木箱
传送	让玩家在主要篝火间传送，可传送的地点通常都是和NPC达成誓约的地点	需要获得王器
注火	花费一点人性为篝火注入火焰，使篝火燃烧得更旺，同时提升元素瓶上限	需要处于生者状态
脱离活尸状态而复活	花费一点人性，从亡者状态转换为生者	–

元素瓶

玩家用于恢复体力的途径，在北方的不死院和将死的骑士对话获得。当玩家在篝火处休息时元素瓶会自动补充，一般来说玩家只能携带10瓶元素瓶，如果该篝火进行过“注火”则会提高元素瓶的上限，最多20瓶，即注火3次。后面两次注火需要用到“注火秘法”，“注火秘法”在击杀地下墓地的BOSS三贴家族后获得。



防火女灵魂

在拥有道具“防火女的灵魂”的情况下前往传火祭祀场下层和防火女对话，把灵魂交给她即可强化元素瓶。经过强化后的元素瓶会提升回复量，在流程中一共能强化7次。不过因为在一周目中玩家最多只能获得7个灵魂，其中有一个灵魂为了方便起见最好用来复活传火祭祀场的防火女（传火祭祀场的篝火若不能使用将相当麻烦），因此想要强化7次需要二周目。

灵魂获得地点

1. 不死区教堂：调查第一层钢铁骑士背后的尸体即可获得，所在地非常显眼。

2. 病村：在水车附近有一个类似下水道的场景，里面有很多吹猛毒箭的敌人，推荐带上奇迹“返乡”前往，取得魂后直接回到篝火。

3. 克拉格的住处：杀掉蜘蛛妹妹能获得一个灵魂，由于这个蜘蛛女对我们攻关起到不少帮助，推荐通关前再杀死她。

4. 王城：杀掉第一个篝火处的NPC获得灵魂，这个NPC虽然不影响剧情但无法使用该处篝火还是对通关造成一定影响，推荐开启之后阴之太阳处的篝火再解决掉她。

5. 王城：触发防火女被杀事件后前往王城，在双子BOSS的房间前系统会提示玩家使用相关道具（调查传火祭祀场下层防火女的尸体后获得），使用后侵入黄金骑士的世界，杀死凶手黄金骑士能获得一个灵魂，不过一周目中推荐把这个灵魂用来复活防火女。

6. 小隆德遗迹：从传火祭祀场乘坐电梯下来，通过最初的桥后往右即可看到发光的道具，过去的路非常狭窄，行走时建议将视角适当调下观察。

7. 公爵图书馆：在救魔法师的牢房里，开启牢房的钥匙在通往结晶洞穴的秘密房间的宝箱中。

生者&亡者

由于玩家控制的角色是受到诅咒的不死人，因此在正常情况下都会以亡者的形态进行冒险，亡者可以通过在篝火处选择“脱离活尸状态而复活”的方式恢复成生者（需要1点人性）。需要注意的是，在生者状态下一旦死亡就会变回亡者，因此不到必要时刻不推荐白白浪费人性转换形态。

两种状态的差异		
事件	生者	亡者
召唤玩家协力战斗	可	不可
联网游戏时被玩家召唤	可	可
联网游戏时被其他玩家入侵	可	不可
NPC乱入事件	可	不可
联网游戏时入侵其他玩家	可	可
注火	可	不可

誓约

誓约是游戏中的一个重要系统，玩家可以自由选择自己在游戏中所属的阵营，和某一方签订契约后玩家可以获得各种奖励，例如白教能增加被召唤的几率，同时减少被其他玩家入侵的几率。誓约分为0～3四个等级，升级方式各不相同，下面为大家简单讲解誓约的加入方法。

誓约				
对象	加入方法	奖励	升级方法	注意事项
白教	和传火祭祀场电梯入口的NPC佩特鲁斯对话	可以在骑士和圣女（需要完成相关剧情）那里购买奇迹	–	1.当玩家敲响不死区教堂的钟后回到传火祭祀场，可以在佩特鲁斯身边看到圣女带着她的两名骑士，和她对话后她会带着三名骑士前往巨人墓地。 2.前往传火祭祀场下层，和之前在教堂救出的骑士对话，给他魂作为情报费后得知佩特鲁斯在巨人墓地背叛圣女独自逃走。 3.前往巨人墓地，打倒两名发疯的骑士后救下圣女，之后圣女会在不死区教堂贩卖奇迹。 4.此时佩特鲁斯怕事情败露，会在玩家转换两个区域后杀死圣女，此时出现分支：1.救出圣女后杀死佩特鲁斯；2.转换两个区域的情况下佩特鲁斯依然存活，他会杀死圣女，这时再杀死佩特鲁斯可以得到圣女的装备。
混沌的仆人	在病村击败BOSS火蜘蛛后继续前进，打破楼梯旁边的墙壁，同意蛋人的邀请后白蜘蛛对话	签订誓约即可获得咒术“混沌大火球”，当契约等级+2时能开启通往混沌的捷径并获得新的咒术	和白蜘蛛女对话，并将人性贡献给她，贡献10个、30个、80个人性可分别提升一次誓约等级，由于我们需要的无非是+2时开启的捷径和新咒术，因此推荐贡献30个人性收手。	1.加入誓约后，可以先前往恶魔遗迹，这里会有两个主动攻击你的蛋人，其中一种攻击是将虫卵植入角色身体，被攻击后如果角色会做出饶头的动作就说明角色已被虫卵寄生，静等4分钟后玩家控制的角色也会变成蛋人。这时和白蜘蛛旁边的NPC对话会开始贩卖新道具“坠蛋药”，同时商店中将增加新的咒术。 2.需要“老魔女戒指”才能听懂白蜘蛛女的语言，除了选择出生礼物获得外，还可以在鸟巢使用太阳虫（混沌中出现）交换获得。 3.杀死白蜘蛛可以获得一个防火女的灵魂，不过作为背叛誓约的惩罚，玩家将无法使用此处的篝火，建议通关前再来回收。
公主的守护者	击杀王城的BOSS后乘坐电梯来到公主的房间，和公主对话	能够使用奇迹“阳光疗愈”和“阳光滋润”	–	攻击公主即视为玩家背叛契约，此时无法使用奇迹“阳光疗愈”和“阳光滋润”，同时王城进入永夜状态，篝火也无法使用，第一处篝火旁边的NPC会主动攻击玩家。
暗月的刀刃	前往地下墓地取得“暗月司祭戒指”后前往王城，将升降梯移动到最底层，通过楼梯来到暗月灵庙，在装备戒指的情况下挡路的雕像会消失，在雾门前即可签订契约	获得“罪人录”，在装备“暗月誓约戒指”的情况下会被召唤的永夜状态的王城和其他玩家PK	通过制裁罪人的方法升级，暗杀10人、30人、80人可分别提升一次誓约等级，当契约等级+2时可以获得新的奇迹魔法	1.如果进入暗月灵庙的雾门会进行BOSS战，此时将被视为背叛者，背叛后“罪人录”和“暗月誓约戒指”失效。 2.使用“罪人录”侵入他人世界时，被侵入的玩家不会得到相关提示，玩家可以利用这点在必经之路埋伏，给对手来个出其不意的袭击。

誓约

对象	加入方法	奖励	升级方法	注意事项
黑暗鬼魂	击杀黑森林庭院的BOSS获得装备“亚尔特留斯的契约”，取得“王之器”后前往小隆德遗迹，在最后的雾门中装备戒指坠入深渊，击杀小隆德四王后出现一个篝火，此时切换场景再回来即可见到大蛇	加入后获得强力盾牌“黑暗之手”，并且能在大蛇处花费3000魂购买无限入侵他人世界的道具	和大蛇对话并将人性贡献给它，贡献10个、30个、80个人性可分别提升一次誓约等级	1.游戏中深渊大蛇一共会在两个地方出现，拜见公主后切记不要将“王之器”献给传火祭祀场的深渊大蛇，否则将无法在深渊看到它，之后自然也不能达成誓约。 2.把“黑暗之手”当做武器使用的话，其重攻击拥有吸收其他玩家、NPC人性的作用，誓约等级越高吸收的人性越多。
墓王的手下	前往地下墓地，路上会进入一个由无头石像魔守护的房间，击杀石像魔后可以在其身后获得道具“死者眼眸”，在携带“死者眼眸”的情况下躺进该房间内的一口开盖的棺材，静等一分钟左右即可被传送到墓王所在地	加入后获得奇迹“墓王剑舞”和武器“墓王的剑”	通过贡献“死者眼眸”的方式提升誓约等级，贡献10个、30个、80个“死者眼眸”可分别提升一次誓约等级	1.墓王是流程中必须击败的BOSS，因此誓约必须在和他战斗前完成。 2.在联网游戏时使用“死者眼眸”可以让处于相同区域内的其他玩家进入灾难状态，此时这些玩家的关卡难度会有显著上升，如果在攻略时感觉到关卡难度不对劲，可以采取击杀侵入者或离线游戏的方式将关卡难度改回来。 3.侵入其他玩家的世界后，侵入者当前所在位置会出现一个独特的印记，被入侵者调查印记能召唤出入侵者，在PK中获胜的一方可以获得一个“死者眼眸”。由于侵入后其他玩家的关卡难度会直线上升，因此受到玩家围攻在所难免，如果想保命的话推荐四处走动。 4.侵入者必须在没有通过该区域的情况下使用“死者眼眸”才会产生效果，而且使用中无法进入雾门。
古龙之路	从病村前往灰烬湖，走到尽头和古龙对话	取得“龙头石”和“古龙眼珠”	通过贡献“龙鳞”的方式提升誓约等级，贡献10个、30个、80个“龙鳞”可分别提升一次誓约等级	1.“龙头石”和“龙石”需要玩家脱下相关部位的装备才能使用，而“古龙眼珠”可以让玩家侵入持有“龙鳞”的玩家世界，成功击杀该世界的主人可获得一个“龙鳞”。 2.除了使用“古龙眼珠”收集“龙鳞”，装备“贪婪金蛇戒指”后前往飞龙谷击杀蓝色飞龙也有高几率获得该道具。 3.和古龙达成誓约后别急得离开，断它尾巴可取得武器“古龙大剑”，攻击它的尾巴并不算背叛誓约。
森林的狩猎者	首先要在古城前面的铁匠处花2万魂购买“亚尔特留斯的徽章”，开启黑森林的门后沿着左边直走，和小屋中的猫对话，全部选“是”	“白猫誓约戒指”	通过击杀侵入黑森林中的玩家提升誓约等级，击杀10人、30人、80人可分别提升一次誓约等级	1.和白猫达成誓约后森林中的NPC不会主动攻击玩家，而玩家对森林中的NPC做出任何攻击动作将被视为背叛誓约。需要注意的是，在游戏过程中这些NPC有时候会脑袋短路跳崖自尽，这种行为也将被视为玩家攻击NPC。 2.当玩家装备“白猫誓约戒指”后将视为同意被白猫召唤，此时只要有其他势力的玩家进入庭院，不管玩家所处何地都会被召唤到庭院中击杀入侵的玩家。由于击杀入侵者是不受等级限制的，如果遇到强敌推荐等待援军到来再一起围攻对手。成功击杀入侵者后玩家将获得一些升级装备的材料，并自动传送回召唤前的所在地。 3.达成誓约后狩猎团的团长会出现在白猫门口，与其对话后他会跑到病村水车的入口附近开设商店，只要玩家还是“森林的狩猎者”的一员，就可以在他那里购买一些装备。
太阳的战士	强行冲过被火龙盘踞的大桥，在桥的另一端有一个篝火和一座雕像，在信仰达到25的情况下调查雕像	学会奇迹	通过贡献“太阳徽章”的方式提升誓约等级，贡献10个、30个、80个“太阳徽章”可分别提升一次誓约等级	1.想到达誓约地点的方法有两种，其一是站在桥中间引诱火龙下来，趁此机会近战杀死火龙或强行冲过去；其二是在城外不死街的高塔上朝龙背射一箭，这时候会引发BUG导致火龙直接摔死（版本更新后无法使用此方法）。 2.使用“白标记蜡石”帮助其他玩家通过BOSS，可让加入誓约的规定信仰值-5，如果在一点信仰都不加的情况下需要完成9次（在1.04版中帮助其他玩家3～4次即可达成目标）。 3.当誓约等级+1时贡献最终BOSS薪王的灵魂可获得奇迹“阳光之枪”（需要二周目）。

战斗

※本文按键以PS3版为准





操作

按键	效果
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角、按下锁定
↑	切换魔法、咒术、奇迹
↓	切换道具
←	切换副武器
→	切换主武器
□	使用道具
△	双持主武器
×	翻滚/助跑跳跃
○	确定
L1	副武器轻攻击
L2	副武器重攻击
R1	主武器轻攻击
R2	主武器重攻击

双持

按下△键后角色会双手使用主武器，此时右手武器的攻击力得到加成。“飞龙剑”、“月光大剑”这类强力武器的重攻击还会演变成威力巨大的必杀技（会快速消耗武器耐久度）。需要注意的是在双持状态下角色将无法使用左手装备，因此在安全性方面会略逊于单手状态。

背刺 & 格挡

在敌人背后发动攻击即可使出威力巨大的背刺攻击，在双持状态下背刺的攻击力同样有加成。背刺虽然好用，但从中期登场的敌人玩家将很难绕到它们背后，此时若想一次性给予大伤害就要用到另一个技巧——格挡。

装备盾牌时使用重攻击角色会做出格挡动作，如果在敌人攻击到你的一瞬间使用格挡能弹开敌人的攻击，此时攻击可以发动高威力的反击，足以秒杀中期大部分敌人。不过本作中格挡的发动时机很难掌握，加上敌人的攻击力偏高，不推荐经常使用。此外，部分盾牌的重攻击具有特殊效果，装备这些盾牌的时候无法使用格挡。



破防

从城外不死区开始就会频繁出现带着盾牌的杂兵，此时如果不能快速瓦解它们的防御，玩家往往会陷入不利的局势。常用的破防手段有两种，一是绕背后使用背刺结果对手；二是使用“踢”这个动作直接崩坏敌人的防御，不过踢这个动作比较复杂，需要同时将左摇杆前推＋轻攻击，初次上手的玩家最好提前练习，避免在实战中出错招式而遭敌人反击。

回避

由于防御敌人的攻击会消耗大量精力，而且一些强力招式无法抵挡，因此游戏中减少伤害最有效的方法是利用翻滚回避攻击。需要注意的是，翻滚的无敌时间是根据自身的装备重量而定，当身上的重量超过承重量的50%时角色的行动将会变得异常缓慢，此时的翻滚会有一定延迟，导致不能及时回避攻击。和强敌作战时尽量让装备重量小于承重量的25%，这样才能有效地回避攻击。

落下攻击

落下攻击是游戏中伤害最高的输出手段，当角色从高空往下跳的同时攻击，角色会保持拔剑的姿势落地，途中碰到的敌人都将受到毁灭性打击，建议落下攻击的时候使用双持，可大幅增加攻击伤害。

武器锻造

除了击杀敌人拾取掉落物、调查宝箱外，在铁匠处锻造也是获得强力武器的一种途径，只要和铁匠对话就能进行锻造。锻造分为进化和升级两种，下面为各位详细讲解如何利用这两种功能打造出实用的装备。

游戏中一共有四名铁匠，下面列出四名铁匠的详细位置：

1. 城外不死教堂的篝火下层，由于这里是通往黑森林庭院的必经之路，因此流程中肯定会遇到。

2. 传火祭祀场・广场的篝火旁边有一处向下的楼梯，乘坐尽头的电梯来到小隆德遗迹，出口的右上方有一个向下的通道，铁匠就在通道中央。

3. 王城 BOSS 战前的大厅上方，在靠近破碎窗户的一边一条细长的楼梯，尽头就可以看到巨人铁匠。

4. 开启地下墓地的机关后，会来到一个螺旋楼梯，进入最深处就能看到铁匠。由于途中画面偏暗，实在找不到路的玩家可以使用魔法“光明照耀”探路。



余烬

余烬是进化武器的必要材料，在游戏中拾取后交给铁匠就可以使用进化武器的功能了，下面列出全部余烬的获得地点和作用。

余烬一览

余烬	对应铁匠	效果	获得方法
大块余烬	不死区教堂	+5的普通武器进化到+6、或是进化成粗制武器	底层带狗厨师旁边的宝箱中
特大块余烬	不死区教堂	+10的普通武器进化到+11	乘坐水门的电梯来到遗迹下层，击杀第一个深渊骑士后右边尽头的宝箱中
圣职余烬	不死区教堂	+5的普通武器进化成神圣武器	杀死黑森林庭院的月光蝶后，在右边的塔顶获得
大块圣职余烬	不死区教堂	+5的神圣武器进化到+6	在巨人墓地入口通往第一个篝火的路上有一个梯子，上去后往右，尽头处取得
黑暗余烬	不死区教堂	+5的神圣武器进化成邪教武器	获得绘画世界的别馆钥匙后进入别馆，调查尽头的发光物体取得
大块法术余烬	小隆德遗迹	+5的普通武器进化成法术武器	在结晶洞穴杀死白龙后，回到在图书馆和白龙战斗的房间，调查宝箱获得
魔力余烬	小隆德遗迹	+5的法术武器进化成魔力武器	黑森林庭院通往巨狼的路上有一处水潭，调查中间的宝箱获得
大块火焰余烬	地下墓地	+5的普通武器进化成火属性武器	在恶魔遗迹被大王封印的门左边（第二个BOSS前），调查尽头的宝箱获得
混沌火焰余烬	地下墓地	+5的火属性武器进化成混沌武器	杀死恶魔遗迹的第一个BOSS后触发岩浆下退事件，在深处有数只牛头恶魔守护的岩浆中间。在没有杀死恶魔遗迹第三个BOSS的情况下推荐无视敌人，直接跳入岩浆拿完道具自杀
结晶余烬	王城	+10的普通武器进化成结晶武器	在公爵图书馆通往结晶洞窟的房间中，调查书架后面的宝箱获得

强化材料入手指南

如果要升级武器，除了魂外，素材也是必不可少的道具。由于魂可以在游戏中依靠刷魂大法获得，因此不是问题，而升级用的素材就不是那么容易入手了，下面列出强化材料的入手方法。

强化材料一览

材料	入手方法	用途
楔形石碎片	不死街教堂铁匠处花800魂购买	普通物理武器+5、普通防具+3
楔形石大碎片	古城断桥对面的商人处花4000魂购买	普通物理武器+10、粗制武器+5、普通防具+6
楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿剑的骑士后获得	普通物理武器+14、结晶武器+4、雷属性武器+4、普通防具+9
楔形石圆盘	杀死北方的不死院的火恶魔BOSS后获得、杀死小隆德遗迹的深渊骑士后一定几率获得，洋葱骑士剧情完成	普通物理武器+15、结晶武器+5、雷属性武器+5、普通防具+10
绿楔形石的大碎片	古城断桥对面的商人处花5000魂购买	法术武器+5、神圣武器+5、火属性武器+5
蓝楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿戟的骑士后获得	法术武器+9、魔力武器+4
蓝楔形石圆盘	结晶洞窟内捡，或刷洞窟内的月光蝶	法术武器+10、魔力武器+5
红楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿大剑的骑士后获得	火属性武器+9、混沌武器+4
红楔形石圆盘	杀死混沌的废都伊札中的触手恶魔获得、混沌的废都伊札中有一处塌方的场景，调查下方沼泽深处的宝箱获得，或者用大咒术之火在鸟巢交换	火属性武器+10、混沌武器+5
白楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿斧的骑士后获得	神圣武器+9、邪教武器+4
白楔形石圆盘	墓王门前的洞穴内捡到一块或者杀死赤子房间（墓王雾门前的房间）中的地下墓地BOSS获得	神圣武器+10、邪教武器+5

刷魂 BUG

这里先说一下，刷魂 BUG 只能用于 1.03 以下的游戏版本（含 1.03），如果你已经将游戏升级到最新的 1.06，或是直接购买 DLC 盘，那么将无法使用以下 BUG。由于本作的升级补丁和账号绑定，即使你在 PS3 上删除升级补丁还是无法使用低版本进行游戏，最稳妥的方法就是购入游戏后不要急于升级，使用 1.00 版本将灵魂刷到满意的数量再联网升级。此外黑森林刷魂大法使用文字很难描述，UCG286 期的光盘有附赠所有刷魂方法，各位可拿来参照。



黑森林刷魂

当游戏进行到不死区教堂就可以前往黑森林刷魂，不过此行需要在铁匠处上缴 2W 大洋的过路费，对初期的玩家来说还是有不小压力。凑够过路费入手纹章后就可以开始刷魂之旅了。黑森林刷魂的理念是利用 BUG 引诱森林中的 NPC 跳崖自尽，我们吸引的 NPC 如下：入口附近的法师、白猫前面持斧的山贼、森林中的透明贼和牧师，除了山贼外，其余三名 NPC 都有 2000 点魂，一次最多可以入手 7000 魂，算上前期比较有效率的刷魂方法。

进入森林后注意篝火正下方的悬崖，这里就是等下我们要回来的位置。先靠右行走引起法师的注意，注意听音效，一旦法师开始攻击我们就立刻朝白猫那里前进，途中利用树木前进，否则很容易被法师的法术打中，看到远处的山贼迫不及待地朝你奔来就可以向右转向，此

时最好靠近右边的两棵树吸引透明盗贼的注意，看到盗贼出现就立刻往悬崖奔跑。

靠近入口后以最快速度来到篝火正下方的悬崖处面壁站好，之后就可以转换视角静静等待了。不过一会这些傻里傻气的NPC就会从你头上一跃而下，几千魂轻松入手。需要注意的是，山贼和法师这两个NPC偶尔会害怕而不敢跳崖，遇到这种情况建议放过山贼，毕竟为了1000魂冒险不太值得。





龙头石刷魂

此招是游戏中效率最高，同时也是最破坏平衡性的一种方法。不过想要使用这种方法必须使用龙头石这个道具，关于此道具的入手方法各位可以参照284期。刷魂步骤如下：

1. 脱下头盔，将龙头石放到道具栏第一格，使用后角色的头部变为龙头。

2. 想要使用的魂或人性放在道具栏第二格。

3. 让角色背对屏幕，在按下□键的瞬间向下拨一下左摇杆，让角色转向面向屏幕，同时按下十字键的下将当前物品由龙头石切换为魂或人性，并按住□键。

4. 此时你会发现自己的魂或人性正以奇快的速度增长，只要不放开□键就不会停止，各位可以利用牙签或透明胶卡住按键进行长时间刷魂。

DLC攻略指南

变更点

在攻略开始前，先让我们看看本次DLC的主要变更点吧

1. 巨鹰盾的物理抵挡率由100%减少到95%。
2. 属性武器大幅弱化。
3. 大剑类攻击速度变慢，不过第一下的攻击速度依旧不变。
4. 黑骑士大斧的威力有小幅度下调。
5. 部分武器攻击招式带钢体效果。
6. 举盾时用矛等武器攻击消耗耐力为原来3倍。
7. 用盾抵挡攻击时消耗耐力上升。
8. "暗沉木戒指"发动条件变为装备重量25%下。
9. "黄蜂戒指"在必杀的时候伤害追加减为1.3倍。
10. "父亲面具"增加的装备重量由15%下降为5%。
11. "母亲面具"增加的HP由15%下降为10%。
12. "子面具"增加的精力恢复速度下调。
13. 新增加了不死街铁匠和书库传送点，移除了混沌苗床的传送点，DLC区域全篝火均可传送。
14. 杀了王女后黑夜王城的暗月守卫不会复活。
15. 部分地点取得的人性增加，比如火祭场井口尸体的人性变为3个。
16. 追踪魔法"结晶灵魂块"的威力下调，追踪能力下降。
17. 铁体状态时无法使用背刺。
18. 美版骑士套的强韧恢复46。
19. 异常状态带来的负面效果强化，诅咒系攻击附带的诅咒值上升、中毒后的HP下降加快。
20. 翻滚背刺和连续背刺无法使用。
21. 移除了龙头锁定、无底木箱复制、继承、小龙人持弓背刺、扔给别人一些不能扔的特定道具的BUG。
22. 修正了NPC的一些BUG，主要为道具方面。
23. 地图中分布的白色光环（特定奇迹在光环附近使用威力强化）的数量增多。

准备工作

①进入王城 亚诺尔隆德，打败BOSS猎龙者翁斯坦和刽子手斯摩，乘坐升降梯拜见公主，获得重要道具"王器"，并将"王器"献祭开启新区域的封印；

②从黑森林庭院进入夹缝森林，击败森林里的七头蛇；

③切换区域再次进来，在湖底深处会出现黄金石巨人，干掉石巨人后前往公爵图书馆；

④进入内部，在使用升降梯切换平台，之后会遇到蓝色结晶巨人；

⑤杀死后获得进入DLC区域的必要道具"破碎项链"，前往狭森杀掉金色结晶巨人的地点调查黑洞，剧情后进入新区域。

灵庙

①进入新区域后会看到一个篝火，先点燃再说，之后的雾门中将会遭遇第一个BOSS圣兽；

②胜利后继续前进，在篝火左边能和一个蘑菇对话，选"是"可在此处购买"修理光粉"、"黄金松脂"和"白枝"，杀死她只能获得少量魂，不推荐破坏关系。

BOSS 圣兽

圣兽在近、中、远距离都有相应的攻击方式，其中远距离的雷球连射需要通过快速移动回避，虽然对我方威胁不大，但我们也没有什么好的进攻手法。推荐各位在近距离和其战斗，圣兽在近身攻击一轮后会后跳拉开距离，因此尽量不要使用重型武器战斗，否则很难有效地展开攻势。而中距离的情况下圣兽会频繁使用一招具有破防效果的推波浪攻击，一旦被其成功破防很可能会接续一招大威力的冲刺攻击，看到这招后一定要注意回避。

杀死圣兽后会获得圣兽魂和一个人性，圣兽可断尾，断尾后可获得圣兽尾。当然在本战中没断尾的也不用灰心，以后再来此处时会再次遇到圣兽，不过是两头同场，能不能活着出来就看各位的本事了……



圣兽尾

攻击属性：标准	**武器耐久**：250
补正（力/敏/智/信）：–/C/–/–	**武器重量**：5
必要能力值（力/敏/智/信）：15/10/0/0	**武器类型**：鞭
基础攻击值（物/法/火/雷）：84/0/0/0	**强化素材类型**：普通
伤害抵挡率（物/法/火/雷）：30/10/20/20	**特殊效果**：毒属性180

皇家庭院

①从蘑菇伊丽莎白处继续前行就能来到DLC的第二个区域皇家庭院，其实这里的地形和黑森林庭院极其相似，各位不必担心迷路问题，庭院的主要敌人为园丁和守护者，需要注意的是手持大斧的守护者，其攻击速度快且攻击力不俗，即使防御也会耗费大量耐力，推荐战斗时以回避为主，或者直接跑路；



②往白猫所在地前行能看到塔楼，不过这里的塔楼没有石桥相连，楼梯的上方有一个守护者的手部防具，不要错过了；

③在一个小水潭旁边有2个守护者和3个园丁，和他们玩一波流必定没有胜算，最好用弓箭引出来慢慢解决，调查水潭中间的宝箱能获得蓝圆盘；

④向左行进会看到一座桥，桥头附近能找到守护者的腿部防具，前去拾取的时候要小心园丁的偷袭。在过桥的时候会遇到BOSS黑龙，不过此时我们无法对其造成伤害，因此无视就好；

⑤过桥后要小心在巡逻的岩石巨

人，由于这里并非强制战斗，建议等巨人巡逻到其他区域的时候再快速突围，之后小道上的结晶蜥蜴会掉落蓝石头，不要放过；

⑥左侧山崖是可以跳过去的，不过之后就要和巡逻的守卫者战斗，请提前做好准备，在靠近桥的高地上可以捡到守护者的胸部防具，沿着山崖向右侧走可以捡到守护者的头盔；

⑦取得头盔之后继续前行，在一个园丁堵路的小道里可以捡到一个伊丽莎白的蘑菇，效果是在 30 秒内持续回血，1 秒回复 100HP，非常有用；

⑧前往塔楼，坐电梯下去后见到雾门，这里先不要急着进去和亚尔特留斯战斗，建议先过石桥和商人切斯特对话，这里能购买到 5 个人性，激活楼上的电梯后就能进入雾门 BOSS 战了。

BOSS 亚尔特留斯

亚尔特留斯和巨狼希夫比较相似，攻击力虽不高但速度奇快，好在其近距离招式大多为上段攻击，只要抓好提前量使用翻滚即可轻松躲开，惟一需要小心的便是三连斩，最好拉开距离躲避。在战斗中切勿不要和亚尔特留斯之间的距离拉得太远，否则他会使用空翻攻击，这招不仅攻击力高还会强制破防，最好当他处于空中的时候通过平行翻滚回避。胜利后获得亚尔特留斯的魂，可以在王城铁匠用直剑类 +10 合成深渊大剑。同时可以去火祭场桥下商人处买他的盔甲，不过价格不菲，80000 大洋才能购入一套。

第二次来到此地时会发现场地中多了个墓碑，和墓碑前的王刃基亚兰对话可以选择是否将亚尔特留斯的魂交给她（如果已经使用则不会触发对话），在交给她灵魂的情况下能获得武器“黄金残光”和“暗银残灭”，如果杀死她则可以连她的防具一起入手，不过和她的战斗难度不低，开战前请三思。



四齿钉耙

掉落：园丁
攻击属性：突刺
补正（力 / 敏 / 智 / 信）：D/C/–/–
必要能力值（力 / 敏 / 智 / 信）：15/12/0/0
基础攻击值（物 / 法 / 火 / 雷）：75/0/0/0
伤害抵挡率（物 / 法 / 火 / 雷）：40/10/30/30
武器耐久：300
武器重量：5.5
武器类型：枪
强化素材类型：普通
特殊效果：双持下重攻击能使用特殊招式

巨岩大斧

掉落：守护者
攻击属性：标准
补正（力 / 敏 / 智 / 信）：B/E/–/–
必要能力值（力 / 敏 / 智 / 信）：48/10/0/0
基础攻击值（物 / 法 / 火 / 雷）：190/0/0/0
伤害抵挡率（物 / 法 / 火 / 雷）：55/10/40/40
武器耐久：700
武器重量：24
武器类型：大斧
强化素材类型：光石
特殊效果：双持下重攻击能使用特殊招式

守护者防具数据

部件	耐久	重量	物防(Str/Sls/Prc)	法	火	雷	强韧	出血	毒	诅咒
头部	800	7.2	41(38.5/47.1/41)	23	19	23	15	17	6	0
胸部	800	17	86(80.8/98.9/86)	50	42	50	37	42	14	0
手部	800	10.4	54(50.8/62.1/54)	33	27	33	23	27	10	0
腿部	800	10.4	54(50.8/62.1/54)	33	27	33	23	27	10	0

亚尔特留斯盔甲防具数据

部件	耐久	重量	物防(Str/Sls/Prc)	法	火	雷	强韧	出血	毒	诅咒
头部	600	4.2	18(16.2/20.7/18.9)	9	19	9	6	9	9	9
胸部	600	17	42(37.8/48.3/44.1)	22	46	22	15	22	22	20
手部	600	4.6	20(18/23/21)	10	21	10	7	10	10	9
腿部	600	5.5	23(20.7/26.4/24.1)	11	24	11	9	11	11	10





深渊大剑

攻击属性：标准
补正（力 / 敏 / 智 / 信）：C/C/–/–
必要能力值（力 / 敏 / 智 / 信）：22/18/18/18
基础攻击值（物 / 法 / 火 / 雷）：160/0/0/0
伤害抵挡率（物 / 法 / 火 / 雷）：40/50/40/40
武器耐久：300
武器重量：9
武器类型：大剑
强化素材类型：恶魔楔型石
特殊效果：单手和双持状态下重攻击不同，同时人性可以增加武器威力，持有 11 个人性的时候增加 72 点攻击

黄金残光

攻击属性：斩击
补正（力 / 敏 / 智 / 信）：E/A/–/–
必要能力值（力 / 敏 / 智 / 信）：9/25/0/0
基础攻击值（物 / 法 / 火 / 雷）：130/0/0/0
伤害抵挡率（物 / 法 / 火 / 雷）：45/10/30/30
武器耐久：240
武器重量：2
武器类型：曲剑
强化素材类型：光石
特殊效果：出血值 300

暗银残灭

攻击属性：斩击 / 突刺
补正（力 / 敏 / 智 / 信）：E/S/–/–
必要能力值（力 / 敏 / 智 / 信）：6/25/0/0
基础攻击值（物 / 法 / 火 / 雷）：75/0/0/0
伤害抵挡率（物 / 法 / 火 / 雷）：45/10/30/30
武器耐久：120
武器重量：1
武器类型：短剑
强化素材类型：光石
特殊效果：致命属性 160

王刃防具基础数据

部件	耐久	重量	物防(Str/Sls/Prc)	法	火	雷	强韧	出血	毒	诅咒
头部	25	2.5	13(13/13.6/14.3)	10	12	8	3	11	9	11
胸部	250	6.4	34(34/35.7/37.4)	26	46	32	8	28	49	25
手部	250	2.8	15(15/15.7/16.5)	11	14	9	3	12	22	11
腿部	250	5	27(27/28.3/29.7)	20	25	16	6	22	38	20

乌拉席露城

①解决亚尔特留斯后继续前行就能看到乌拉席露城的篝火，左手边的楼梯上去是鹰眼戈夫的房间，不过需要纹章钥匙才能开启，右边是竞技场，决斗有 1V1、组队的 2V2、4 人乱战等 3 个模式，由于比赛时不能使用除了奇迹外的一切回复道具，因此开战前请自行装备几个回复类奇迹。触摸蓝色的篝火即可进入战斗，第一次进入会获得道具“胆小鬼的紫水晶”，使用后可以在战斗中退出；

②乌拉席露城的敌人并不强，但往往三五成群行动，战斗时不要被三个以上的敌人围攻，杀死后有一定几率掉落“楔形石大碎片”和头部防具“肿胀的头颅”；

③继续前行能看到一个电梯，不过此时不能激活，要小心前方楼梯处的魔法师敌人，其攻击力很高，推荐优先解决，杀死后有一定几率掉落头部防具“肿胀的魔法师头颅”和法杖“乌拉席露树枝”；

④在下一个楼梯口会被商人切斯特从背后入侵，他的攻击方式没有多少威胁，用防御反击的手段便能击杀。比较搞笑的是解决他后，还能继续在他那里购买物品（不愧是奸商啊），胜利后直接杀死本人可入手他的防具。注意被入侵的地点右侧有个回廊，顺着楼梯下行可以在宝箱内获得魔法“暗之球”；

⑤沿着墙壁往下走会在地上看到



提示说用光照，使用任意手段产生光源后开启隐藏门，里面的宝箱内是“银项链”，使用后可在一瞬间抵挡一切暗属性魔法，之后还有一个类似这样的隐藏宝箱，在探索时不要放过；

⑥继续前进可来到一个类似教堂的房间，用弓箭射下横梁前吊着的人可以获得魔法“暗之雾”；

⑦楼梯下方的右侧有一个向上的楼梯，里面的房间左侧有一个夹层，击杀里面的宝箱怪后可以获得进入鹰眼戈夫房间的必备道具“纹章钥匙”，取得后回到1楼，从左侧的门出去即刻激活电梯；

⑧遇见戈夫后可以选择和黑龙一战，或是直接乘坐门口的电梯前往深渊。如果想断黑龙尾的话，和戈夫对话后沿着切斯特所在的那座桥旁边的小路前行便能看到黑龙，此时会遭受它的攻击，可以选择自杀或逃回去（一般来说都会被黑龙秒杀），和戈夫再次对话后选“是”，他会帮我们将黑龙射下来，觉得麻烦的同学也可以多次和戈夫对话触发剧情，回答同样是“是”，之后进入雾门便能进入BOSS战。当然，玩家也可以选择杀死戈夫获得他的防具，不过杀死后就无法战胜黑龙了。



BOSS 黑龙

黑龙的攻击方式以近身的撕咬、跺地和甩尾为主，当黑龙飞到空中后要小心它的原地喷火攻击，这招建议用火防数值比较高的盾进行防御，没有的话只能及时拉开距离撤退。与黑龙的战斗惟一需要注意的是它的诅咒，当其突然保持坐姿并抬起前肢时最好拉开距离，此时它会使出一招无法防御的攻击，命中后玩家头上会出现一个灾厄的标记，在之后的30秒内受到的所有伤害均会加倍。

由于黑龙出招和收招速度都比较快，加上它的尾巴几乎不会留在地面上，现阶段没有什么特别好的断尾方法，惟一比较靠谱的方法是在中距离引诱它使出飞天冲刺，此时马上锁定它，并让自己始终处于黑龙的左边，等它着地之后在第一时间内跑到它的右边，待其使出尾巴砸地后便会出现断尾时机，重复几次便可将尾巴收入囊中。不过此方法略考验操作技术，实在没有办法的玩家不妨到网上求助，找几个朋友一起战斗会让断尾难度降低不少。胜利后别忘了搜刮场景中的道具，回到戈夫的房间和他多次对话后可获得武器“戈夫的巨弓”。



乌拉席露树枝

掉落：魔法师
攻击属性：打击
补正（力/敏/智/信）：E/–/C/–
必要能力值（力/敏/智/信）：6/0/10/0
基础攻击值（物/法/火/雷）：40/0/0/0
伤害抵挡率（物/法/火/雷）：26/8/20/20
武器耐久：55
武器重量：2
武器类型：法杖
强化素材类型：不可
特殊效果：毒属性180

切斯特防具基础数据

部件	耐久	重量	物防(Str/Sls/Prc)	法	火	雷	强韧	出血	毒	诅咒
头部	300	2	12(16.2/12/12)	13	9	12	0	19	14	0
胸部	300	4.5	27(36.5/27/27)	30	21	28	0	44	32	0
手部	300	2.8	10(13.5/10/10)	10	7	10	0	15	11	0
腿部	300	3.2	19(25.6/19/19)	21	15	20	0	31	23	0

黑龙大剑

攻击属性：标准
补正（力/敏/智/信）：–/–/–/–
必要能力值（力/敏/智/信）：20/16/0/0
基础攻击值（物/法/火/雷）：320/0/0/0
伤害抵挡率（物/法/火/雷）：60/10/40/40
武器耐久：350
武器重量：8
武器类型：大剑
强化素材类型：龙鳞
特殊效果：双持重攻击能使用特殊招式

戈夫的巨弓

攻击属性：无
补正（力/敏/智/信）：B/C/–/–
必要能力值（力/敏/智/信）：27/20/0/0
基础攻击值（物/法/火/雷）：85/0/0/0
伤害抵挡率（物/法/火/雷）：–/–/–/–
武器耐久：100
武器重量：13
武器类型：大弓
强化素材类型：光石

鹰眼防具基础数据

部件	耐久	重量	物防(Str/Sls/Prc)	法	火	雷	强韧	出血	毒	诅咒
头部	450	6.5	25(25/26.2/23.8)	14	21	11	9	11	6	0
胸部	450	13	50(50/52.5/47.5)	28	41	21	19	21	12	0
手部	450	7	27(27/28.3/25.6)	15	22	11	12	11	6	0
腿部	450	8	31(31/32.5/29.4)	17	25	13	13	13	7	0

深渊

①回到乌拉席露城的篝火处乘坐电梯，途中会遇上使用针刺攻击的铁链型敌人，最好的方法便是绕背输出。继续前行激活第二个电梯，激活新的篝火后到达最后一个区域深渊；

②前行不久可以看到一个法师和一群小怪的组合，击杀法师能获得魔法“暗之飞沫”；

③掉落至下层能看到一头白猫，跟着它消失的方向走即可，最后白猫会在一幢塔楼的旁边墙壁消失，这里是个隐藏门，破坏后将遭遇大量敌人，这种新型敌人一旦被其围殴将十分危险，建议在远处慢慢消灭，全部解决后能在里面看到被结界所困的小狼（就是本篇中的BOSS巨狼希夫），救出它后能获得“结界大盾”；

④在背对塔楼右边的道路深处能捡到咒术“黑炎”，进入塔楼激活电梯回到皇家庭院，从这里上楼不远处便是和最终BOSS马努斯的战斗，建议先去将乌拉席露城开始处的篝火作为重生点，免得之后还要重跑一趟。

BOSS 深渊之主马努斯

和马努斯的战斗场景很大，在战斗时推荐利用中间的几个石柱来制造喝药的机会，如果在之前已恢复肉身并救出结界中的小狼，这里可以召唤出巨狼希夫，能使战斗轻松不少。

马努斯的各项属性耐性都十分恐怖，因此推荐优先选择纯物理或魔法作为主力输出手法，在战斗前推荐带上之前获得的道具银项链，可以弹开他的魔法攻击。

由于很难把握马努斯的出招规律，在战斗中最好使用大盾，依靠防御反击的方式慢慢制造伤害，切勿凭借直觉依靠翻滚回避，很容易被马努斯重创。注意马努斯的尾巴是不能断的，就不要浪费时间和生命在这上面，专心和他战斗吧。胜利后获得马努斯的魂，可以在王城铁匠处和法杖合成马努斯的大杖，或是在鸟巢处交换到一个魔法“追踪者”。之后地上出现躺着的幽暗公主和一个篝火，不要杀死幽暗公主，对话后回到皇家庭院的篝火处，和伊丽莎白对话可以获得3个蘑菇。

结界大盾

攻击属性：打击
补正（力/敏/智/信）：D/–/–/–
必要能力值（力/敏/智/信）：31/0/0/0
基础攻击值（物/法/火/雷）：75/0/0/0
伤害抵挡率（物/法/火/雷）：80/80/80/70
冲击耐性：77
武器耐久：300
武器重量：14.5
武器类型：大盾
强化素材类型：光石

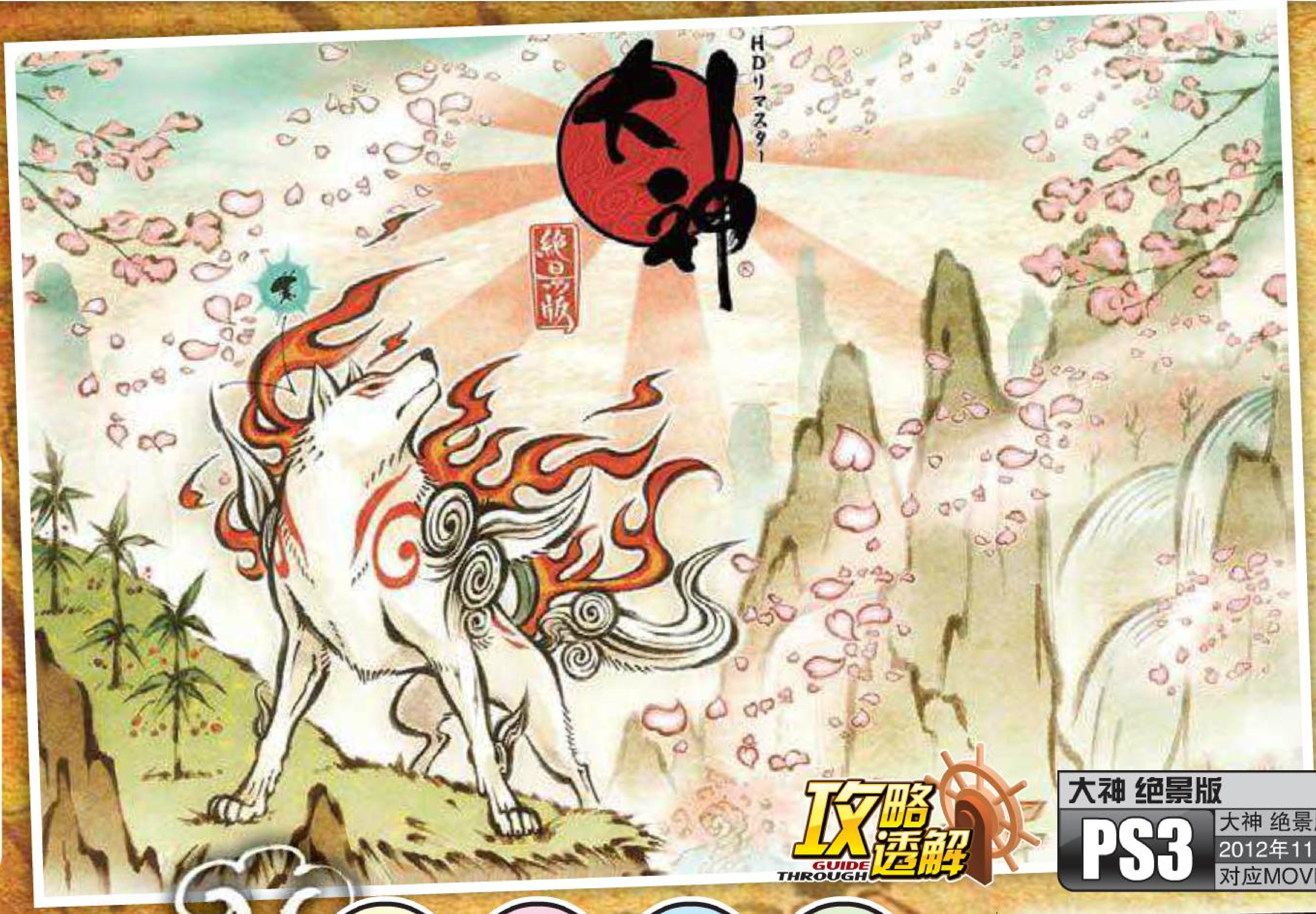
马努斯的大杖

攻击属性：打击
补正（力/敏/智/信）：B/–/S/–
必要能力值（力/敏/智/信）：14/0/13/0
基础攻击值（物/法/火/雷）：190/0/0/0
伤害抵挡率（物/法/火/雷）：26/8/20/20
武器耐久：200
武器重量：5
武器类型：法杖
强化素材类型：不可

通关之后

①如果本篇中还没杀死巨狼希夫，且在DLC中救出小狼，在本篇挑战它时，战斗前的开场CG会有所改变。

②在本篇的湖边召唤公主学习魔法时，她会回想起一些古代的事情。最后，祝大家游戏愉快！



《大神》曾是PS2辉煌时期的代表之作，是将艺术与游戏载体完美结合的产物。尽管6年后四叶草工作室早已不再，但由Capcom制作的高清重制版《大神 绝景版》仍然保留了四叶草的完美主义精神，通过1080p的高清画面再一次将古日本国的壮丽美景呈现于玩家眼前，的确无愧是“绝景”二字。毫不夸张地说，《大神绝景版》绝对是目前高清重制游戏中最有诚意的作品，请和天照大神一起再一次踏上旅程，重温那份曾经的感动吧！

文 八重樱　美编 心の永恒

流程通关约25小时，获得白金奖杯约50小时。

攻略透解 GUIDE THROUGH

大神 绝景版	Capcom	动作
PS3 大神 绝景版		日版
2012年11月1日	1人	3800日元
对应MOVE操作		对应玩家年龄：全年龄

系统介绍

操作说明

经典手柄	MOVE	作用
△	△	刨坑／使用里装备的武器／画粗线
○	○	吠叫／对话／调查／对敌人使用“神业 无礼”和“神业 无礼讲”(需先学会技能)
□	□	突进撞击／使用表装备的武器／加速／画细线
×	×	跳跃
左摇杆	–	移动，速度有三段变化
右摇杆	–	调整视角
十字键	–	打开菜单时选择选项
L1	–	切换镜头视点
L2	–	显示所在场所的地图
R1	T	进入绘画模式
R2	–	习得“神业 かわせ身”后能进行无敌回避
SELECT	SELECT	进行各种设定
START	START	打开道中扇
–	MOVE	加速／作画

游戏画面说明

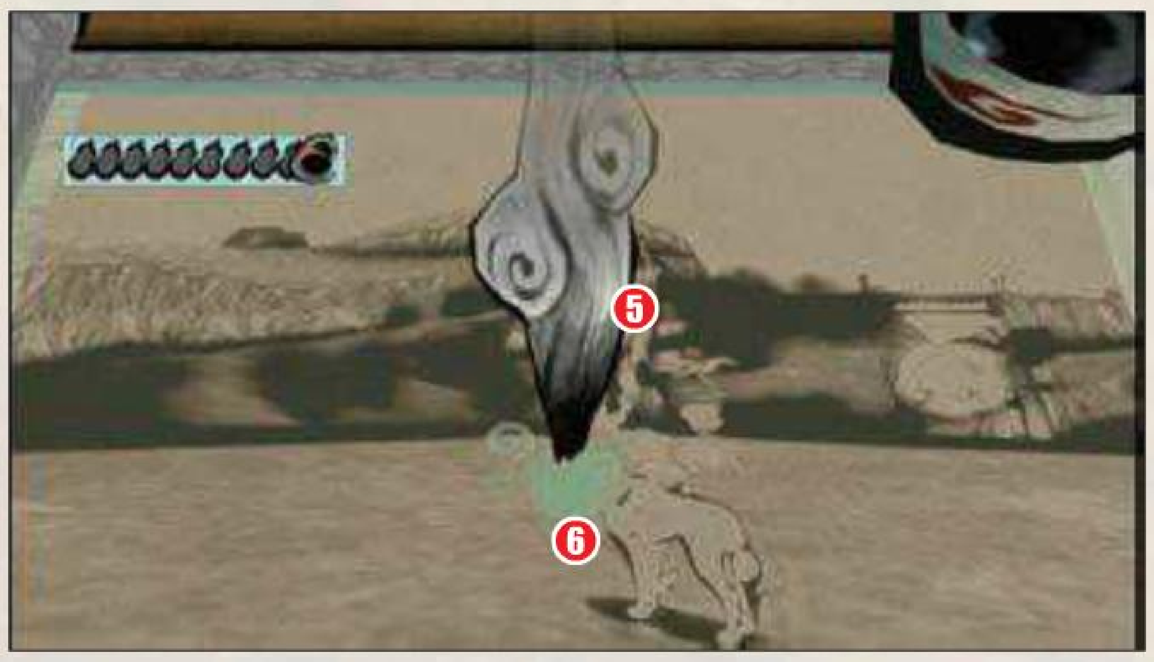


①太阳器：相当于是体力，受伤或溺水时会减少。

②墨葫芦：当前可用的墨水量，用空的话天照就会变回普通的白狼。

③财布：当前拥有的金钱数量

④神格：守护天照的不可思议之力，共有绿、黄、红三个阶段，可令敌人的三次攻击无效。一旦神格耗尽就有可能会进入“天罚”状态，该状态下受到的伤害更多。



⑤画笔：按○画细线、按△画粗线

⑥神烟：当可以使用神业时在笔端就会出现晕染般的神烟效果。

道中扇说明

按START键打开道中扇后会看到5个大选项，分别是道具·装备品、神通力强化、神业确认、各种绘卷物、地图。

道具·装备品：在战斗中打开道具栏可以使用各种回复与攻击类型的道具，并且没有使用次数和时间限制；装备品可以更换武器和饰品，同样可以在战斗中使用。

神通力：天照的神通力分为四大类，太阳器、墨葫芦、异袋和财布。与其他动作游戏不同的是，升级这些能力不是靠打怪，而是靠幸玉。获得幸玉的途径有三种：一是找到地图上的枯萎樱花树和四叶草，用“花咲”令其绽放；二是用饵袋喂地图上的小动物；三是完成任务。在游戏前期幸玉较少的情况下先集中升级太阳器和墨葫芦，毕竟这两项是会对战斗起至关作用的。

神业确认：在这里可以确认已学会的神业的描绘方式。

各种绘卷物：绘卷的种类共计8种，大部分属于收集类型，并且对应奖杯。

地图：能查看已到过的场所的地图。

武器的心得

天照的武器共分为三大类，镜、勾玉、剑。每个种类有5把武器，共计15把武器。当获得两把以上武器时就可以分别将武器装备在表装备和里装备上了，令战斗中的攻击方法变得更为多样。武器可用黄金砥粉来进行强化，每把武器能强化一次。

镜

镜·表装备：威力和攻击范围都处于平衡阶段的武器，游戏刚开始时只能3连击，在道场习得技能后能实现4连击乃至5连击。

镜·里装备：将镜装备在里装备上后能防御敌人的攻击。成功防御住敌人的近身攻击后会发动“百舌落し”，效果近似于《忍龙》中的饭钢落。在敌人攻击的瞬间防御成功的话，会掉落1颗妖怪牙，并回复太阳器。后期学会“镜业 镜鸣”后，在表里装备上均装备镜武器，能令战斗力提升至1.5倍，并且所有防御均会掉落妖怪牙。

勾玉

勾玉·表装备：攻击范围大、并附带自动追尾效果，连打□键能实现多段攻击，亦可以贯穿赤天邪鬼等类似妖怪的防御。但相对的，单发攻击的威力很低，而且攻击时的漏洞较大，容易遭到其他敌人的偷袭。

勾玉·里装备：装备在里装备时，勾玉的攻击会变成射击的形式，不过单发子弹的威力较低，适合用来牵制敌人或是将空中的敌人打下来。学会“神业 魂继”后能缩短装弹时间。

剑

剑·表装备：可以蓄力的武器，蓄力后单次攻击就能造成惊人伤害。



©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2012 ALL RIGHTS RESERVED.

是挑战 BOSS 战和罗城门百鬼夜行时的不二之选。

剑・里装备：里装备状态下的剑攻击会变成向妖怪的突刺进攻，同样可以进行蓄力。突击距离长，追尾效果优秀，配合上“神业 剑舞”后能缩短一半蓄力时间（蓄力时会有清脆的音效出现）。

战绩评价

每场战斗结束后都会对玩家所花费的时间、受伤程度给出相应的评价，并根据综合评价折算成金钱。评价共有 5 等，从高到低依次为：神、松、竹、梅、凡。综合评价的奖励如右：

神	获得金钱 ×2
松	获得金钱 ×1.7
竹	获得金钱 ×1.5
梅	获得金钱 ×1.2
凡	无奖励

妖怪牙收集



战斗中，将敌人打到体力为零飞起的状态时，使用特定的神业就能获得妖怪牙（详情可见后文的“妖怪图鉴”）。除此之外，在道场学会“神业 无礼”和“神业 无礼讲”后也能直接攻击敌人获得妖怪牙。妖怪牙可以在**アガタ**の森的**キバメ**、西安京贵族街的宝帝和箱舟**ヤマト**的**マルコ**这三位牙收集家那里换取各种珍稀的道具和饰品，特别是“妖器 雾禁**ヒョウタン**”和饰品“水捌**け**の石筒”更是收集**はぐれ**珠不可或缺的道具。

名称	所需妖怪牙	商人	效果
旅のお守り	3	キバメ、宝帝、マルコ	上升 1 神格
神々の守り	8	キバメ、宝帝、マルコ	神格达到最高
黄金の桃	15	キバメ、宝帝、マルコ	装满异袋
神饰 魔除けの铃	20	キバメ、宝帝、マルコ	不会被百鬼绘卷追上
神饰 ご神木枕	30	キバメ、宝帝、マルコ	减少金钱回复体力
神饰 金の招き猫	50	キバメ、宝帝、マルコ	获得更多金钱
神饰 スリの手袋	70	宝帝	将一寸法师与敌人连起来能获得道具
妖器 雾禁ヒョウタン	80	宝帝	学会“神业 雾飞”，可以自由在各场所“物实之大镜”间瞬移（镜面上有图案的存档点）
神饰 水捌けの石筒	100	宝帝、マルコ	能在水面上行走
神饰 早墨ヒョウタン	100	宝帝、マルコ	墨葫芦的回复速度上升

动物图鉴

动物共有 20 种，分布在各个地图中，喂它们吃适合的饲料就会获得幸玉，同时该动物也会出现在图鉴中。完成该图鉴并不要求玩家将各种动物的找到率达成 100%，只要找到全部 20 种动物就可以。每种动物喜欢吃的食物都不尽相同，饵袋的种类共有 4 种，除了在沿途的瓶瓶罐罐中可以获得外，还可以在行商人那里买到。多准备一些在身上，以备不时之需。各张地图上动物的位置已经用特殊符号标明，但由于篇幅有限就不将具体是哪些动物一一写明了，一般来说大家只要是看见动物就喂的话是不会有遗漏的（一部分动物要在消灭了罗城门或是净化荒地之后才会出现）。

麻雀	豆	狐狸	肉
鸡	草	狸	肉、鱼
犬	肉	马	草
兔子	草	虎	肉
猪	豆	老鼠	肉、豆、鱼
野猪	豆	猫	鱼
猴子	肉、豆、鱼	牛	草
家猪	豆	熊	鱼
鹿	草	羊	草
树莺	豆	鹤	鱼

通关继承要素



游戏通关后可以继承通过幸玉提升的体力、墨葫芦、异袋和财布，12 把武器，大部分神业，大部分道具及全部的金钱、妖怪牙、幸玉、**はぐれ**珠。并且通关后会根据成绩获得特殊的特典内容。

无法继承之物
神业 かわせ身
神业 穴掘り大名
神业 神空
神业 石头
人鱼の古钱
神器 八咫镜
神器 八尺琼勾玉
神器 天丛云剑
神饰 スリの手袋
神饰 水捌けの石筒
神饰 火避けの石筒
妖器 雾禁ヒョウタン
太阳碎片增加的太阳器

通关特典

一寸的赠品	通关
移身之业一	通关
移身之业二	通关
归身之业	通关
移身之业三	死亡次数神评价
移身之业四	杀敌次数神评价
移身之业五	总取得金钱神评价
移身之业六	总取得妖怪牙神评价
移身之业七～九	总取得幸玉数神评价
隐藏影像	总取得幸玉数神评价
唯我独尊的数珠	はぐれ珠全部收集齐

流程攻略

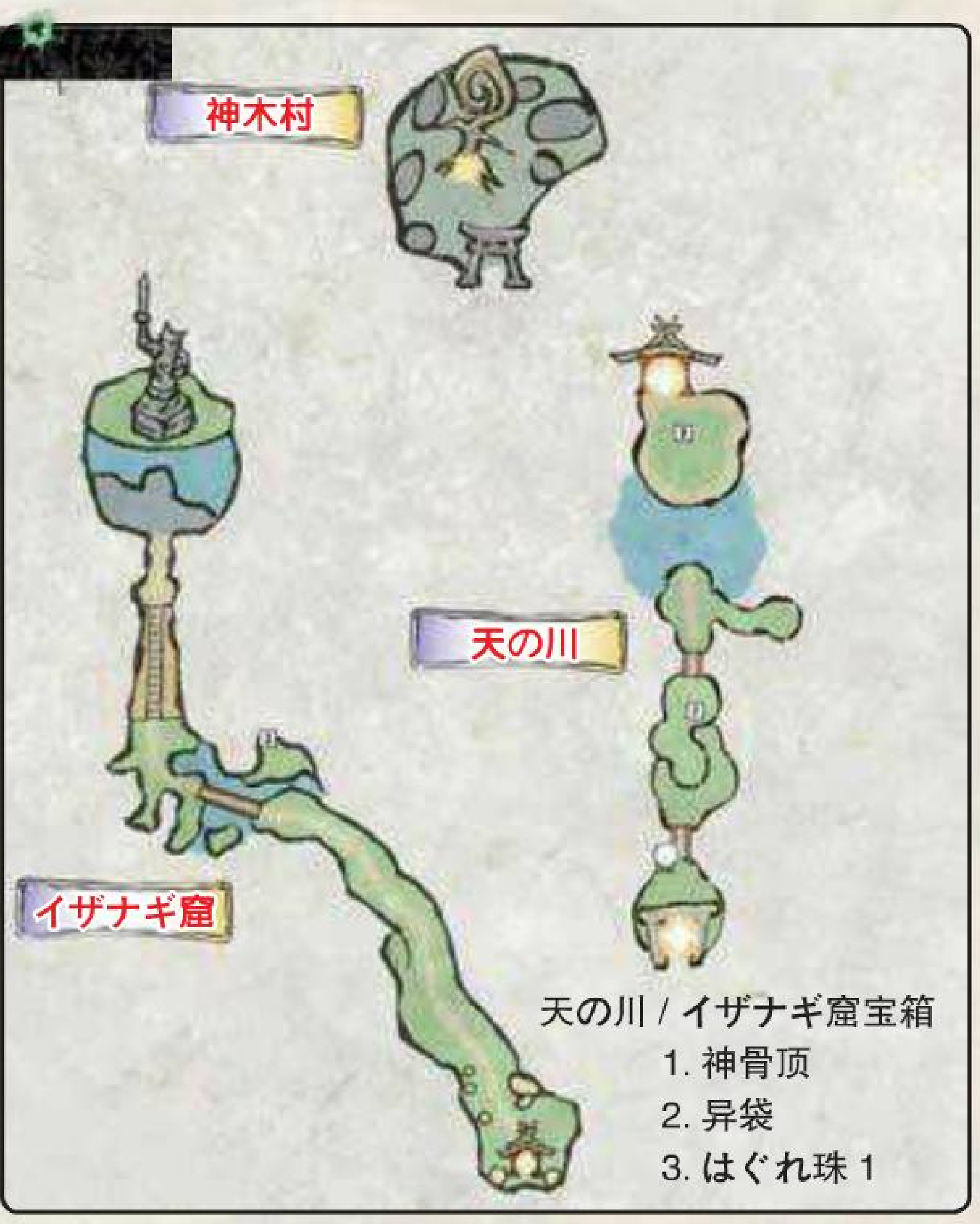
本作的宝箱众多，但有不少宝箱都是要求用特定的神业才有可能打开的，建议玩家们先不要执着于宝箱部分，等到游戏后期再统一收集会更有效率。但要注意的是，游戏中有几个迷宫是只能去一次的，例如十六夜之祠、宝帝的体内、水龙体内、鬼岛、神木村（百年前），这些地方宝箱可以随着流程一起收集，不过就算有遗漏也没关系，并不会影响到**はぐれ**珠和古董品的完成率。

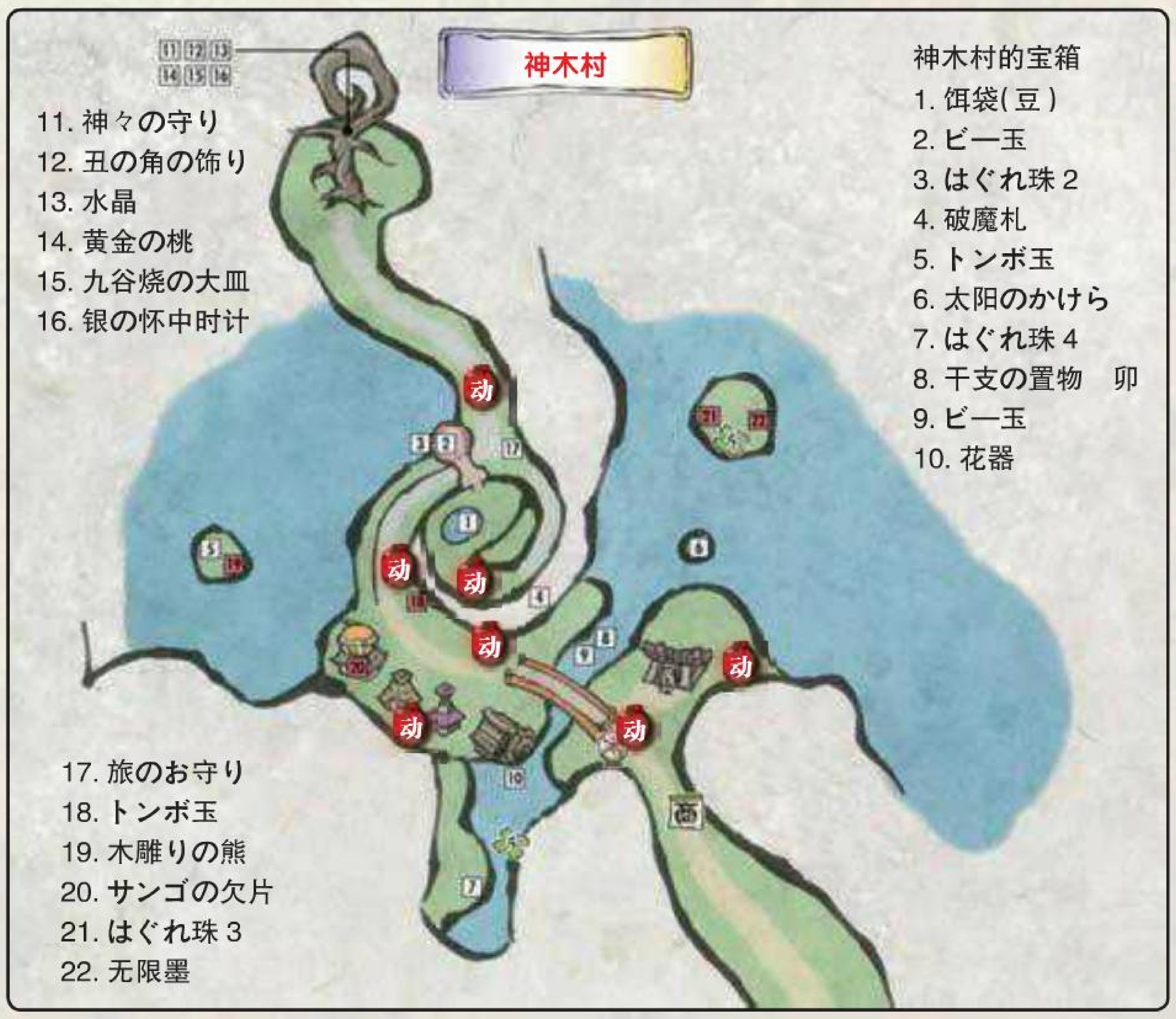
八岐大蛇之章

神木村

剧情后控制天照进入树洞，这里将会简单介绍一下基础操作。一直前行来到神流・天之川处，但此时没有桥无法过河。从石碑右侧的道路直走到高台上，为龙的星座“点睛”，令笔神“苏神”复活，并习得神业“画龙”。之后回到天之川处，使用“画龙”涂抹天之川的河水，然后就可以游过天之川前往前方的**イザナギ**窟了。

进入洞窟中就看到**イザナギ**的石像屹立在洞穴深处，但他的宝剑却折断了。使用“画龙”修复宝剑后天空中出现星座，断





神复活并习得神业“一闪”。

原路返回大树外，使用“一闪”将树上的桃子切下，神木村得以复苏。来到村子中会发现，虽然村子本身已恢复了生机，但这里的居民还处于被石化的状态。调查三个村民后一寸法师会建议去一个视野好的地方一探究竟。跟随指示箭头来到山顶的平台上，在漆黑的空中画出代表太阳的圆圈，令阳光重回大地，村民们也因此复生。

来到村子入口处，看到巨石阻挡在村口，商人无法外出。和赤天邪鬼战斗胜利后前往右方**イサノオ**的家中，在地下一楼按□键撞醒**イサノオ**，把他带到村口。一番对话后**イサノオ**以要切开岩石必须要集中精神为由跑回自宅，控制天照去他家左侧的树旁与**イサノオ**对话，此人却因为喝不到酒而完全陷入了无动力状态。

去水稻田边和**クシナダ**反复交谈，得知因为水车遭到妖怪的破坏而无法酿酒。来到水车小屋的左侧，用“画龙”修复水车，再进入水车小屋中与**クシナダ**对话即可获得“铭酒 绝景神”（这个对话只有在白天时才会发生，如果已经入夜的话，可以在空中画出太阳来转换昼夜）。按△键衔起铭酒，将它交给**イサノオ**，**イサノオ**就会恢复干劲。接下来要配合他完成剑法的训练，当**イサノオ**挥剑斩过某物时，天照也需要使用“一闪”来协助。成功后一人一狗来到村口，再次使用“一闪”协助**イサノオ**将挡在村口的巨石一刀两断。天照就可以离开神木村前往神州平原了。

往昔美丽的神州平原现在已是妖气弥漫，这些被黑烟覆盖的地方不能踏入，否则会伤血。在地图上飘荡着一些墨绿色的绘卷，碰到的话就会进入战斗。此时遇到的杂兵基本就是绿天邪鬼和赤天邪鬼，将它们打至黑白状态时使用“一闪”就有可能会获得“妖怪牙”这个道具。另外赤天邪鬼会用三味线防御，“一闪”能够破防。

花咲谷

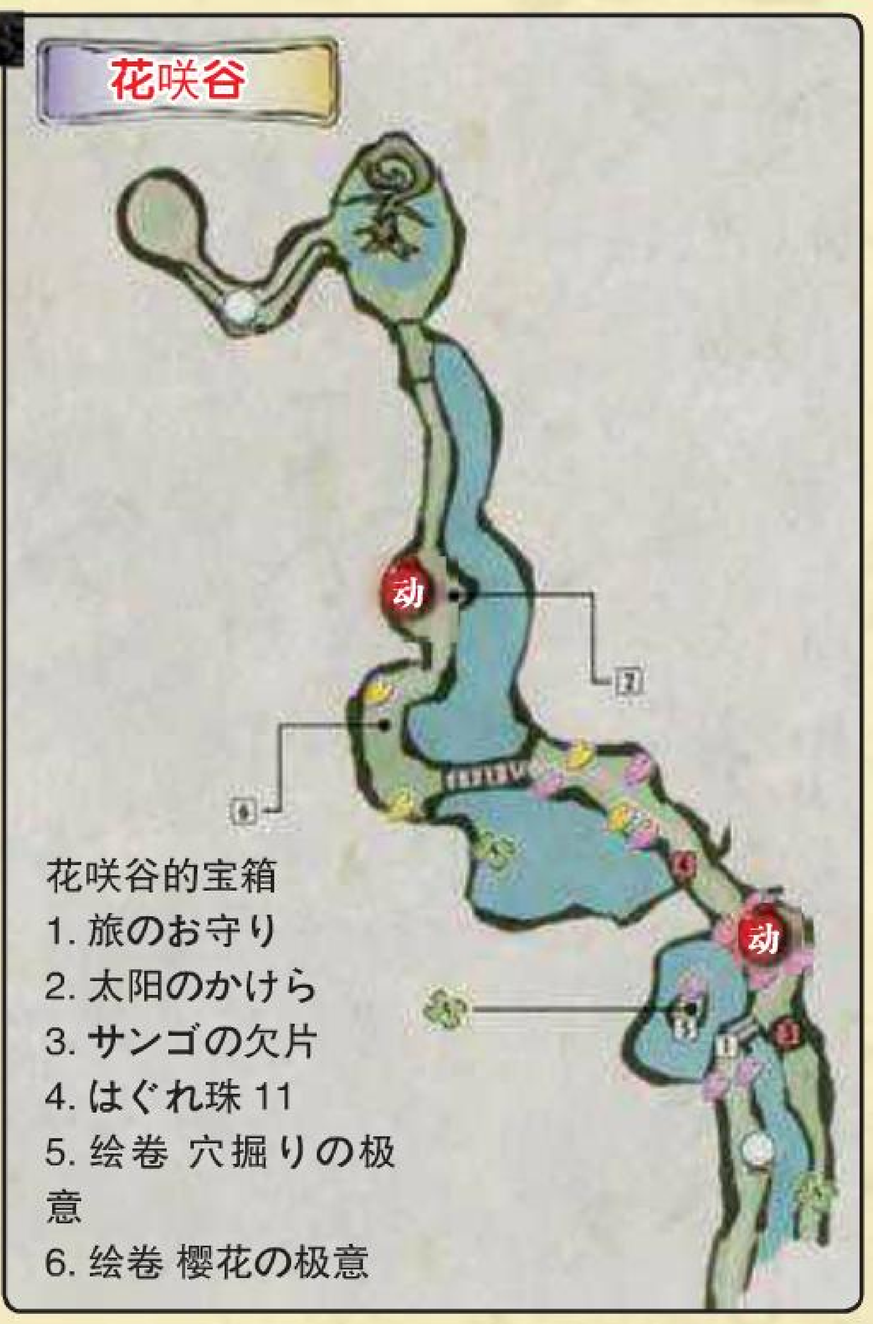
先前往地图左上角画圈部分的花咲谷。往前走不远就会看到天邪鬼们在开宴会，战斗胜利后继续往前走。沿途会有一些妖魔化的树木丢果实来砸天照，用“一闪”将果实打回去可以让妖树一时气绝，再对其使用“一闪”就可以干掉它。来到洞穴中部会发生与绿天邪鬼、黄天邪鬼的强制战斗，胜利后壁画上的封印解除。在壁画的右上角画出太阳，挡在**イサノオ**面前的岩石就会崩碎。

继续前进来到有小小的木之芽的房间，对左侧的木栅栏使用“一闪”，走到尽头看到**イサノオ**打算揍一只正在冬眠的熊……配合**イサノオ**的攻击使用“一闪”，把熊从水晶球上打下来。然后将水晶球推到木之芽前方平台的水坑处，涌起的泉水会将水晶球推高。再站在高台处对着天空画出太阳，阳光经由水晶球折射到木之芽上，木之芽迅速成长为塞之芽。紧接着天空中出现星座，补足缺失的两颗星星后咲之花神复活，习得笔神之力“樱花一 花咲”。对塞之芽画出圆圈就可以令樱花树完全绽放了。



原路返回，途中的妖树可以先用“一闪”将果实打回，再用“花咲”净化它，这样不但可以得到食物，还能得到珍贵的幸玉（普通的枯萎树木也可以使用“花咲”来让它绽放）。沿途中的荒地要使用“花咲”来净化，成功后获得“樱花的极意”。

靠近出口处还会有一场杂兵战，获胜后在旁边的小岛上会出现宝箱和绿色的光柱。挖掘绿色的光柱会出现四叶草，对它使用“花咲”后能获得幸玉。如果将花咲谷内所有的树木全部绽放的话，在壁画前面的平台上还会出现宝箱，其中装着“太阳的碎片”，三个太阳的碎片就能增加一格体力。





神舟平原

回到神州平原，用笔神之力让平原中央的塞之芽开花，这样天照就可以自由地在平原上行走了。不过在平原上依旧会有代表敌人的绘卷四处移动，还会出现一种名为罗城门的地方，进入其中会与多位妖怪交手，胜利后可获得一些珍稀的道具和幸玉。但要注意的是，罗城门中的战斗是无法逃跑的。

在平原左下方的道场中可以花钱学到四连击和回避技能。如果是白天时去地图右侧的花火屋的话是不开门的，等到入夜后再来这里会触发炎之花火师**タマヤ**研制新型花火的事件，照着设计图的样子在火盆中描绘出炸弹的图案，天空中出现爆神的星座，之后获得新的神业“辉玉”。“辉玉”不但可以炸开有裂缝的墙壁，还可以在战斗中用来重伤敌人。

神木村

将神州平原地图上所有画圈的地方调查过之后就可以回到神木村了。进入村子后与存档点旁的虚无僧对话得知只要让村子里的15棵樱花树开花的话就可以唤来奇迹。之后就对着村子中所有的枯树使用“花咲”，全部开花后会有特殊音效出现（树的位置可见后文“任务4”）。来到山顶的平台，配合蜜柑爷爷的“真神乐之舞”对樱花使用“花咲”，成功后天空出现星座，莲之花神复活并学会新神业“樱花二 水莲”。学会该技能后就可以在水面上画圆圈制造出荷叶，前往那些被水阻挡的地区了。

アガタの森

从神州平原右下角的水路前往**アガタの**森。**アガタの**森也弥漫着瘴气，首先要找到这片地区的塞之芽。塞之芽隐藏在瀑布后面的山洞中（要沿着河岸边一直走才会抵达），来到山洞尽头，使用“辉玉”炸开裂缝，进入后令塞之芽绽放。在塞之芽的树脚下可以获得神器——足玉。

返回**アガタの**森不久，阴阳师**ウシワカ**就会登场。一段对话后要与**ウシワカ**比拼一下实力，**ウシワカ**是双刀流，出招比较快，不过在攻击几下后会有一个较长时间的硬直，天照可以抓住这个时间反击。胜利后从**ウシワカ**口中得知最近发生的异状都是八岐大蛇复活所致。

ウシワカ离去后，先探索一下**アガタの**森。这片区域内的地面上有一种鬼灯笼状的植物，使用“花咲”能获得道具。

到地图中间小岛上和钓鱼的孩子**コカリ**连续对话，当**コカリ**开始不停哭泣时按□键撞击他，就会进入钓鱼的迷你小游戏。开始游戏后首先用“画龙”将鱼竿与水中的鱼影连起来，接着根据鱼游动的方向反向摇动左摇杆，要留意画面最上方的力道槽和右下角的体力槽，当力道槽为红时就会减少体力，体力为零时钓鱼就会失败。与鱼一番较劲儿之后就会出现QTE，按对按键鱼就会被拉出水面，再对鱼使用“一闪”就算钓鱼成功了。本次游戏是要求玩家钓上来大**シャケ**，它会吐出遗迹的钥匙。





アガタの森的宝箱
1. はぐれ珠 16
2. 香炉
3. 中破魔札
4. 真珠
5. 旅のお守り
6. はぐれ珠 12
7. 漆器セット
8. 足玉
9. 丑の角の饰り
10. はぐれ珠 15
11. 绘卷 战いの极意
12. 绘卷 神器の强化
13. 绘卷 画点の极意
14. 铭酒 钢のタマシイ
15. 丑の角の饰り
16. はぐれ珠 17
17. 中神骨顶
18. ビ一玉
19. 神骨顶
20. 漆器セット
21. サンゴの欠片
22. 铭酒 钢のコブシ
23. 无限墨
24. 破魔札
25. 木雕りの熊
26. トンボ玉
27. はぐれ珠 13
28. はぐれ珠 14
29. 干支の置物　丑
30. 中神骨顶

ツタ巻遗迹



叫起钥匙去地图右下角的遗迹(要快点远离**コカリ**,否则他会把钥匙抢回去)。进入遗迹后发现此处布满瘴气和毒水,"樱花二 水莲"在毒水上完全无法使用,因此只能先从右侧的小门迂回往上爬。

来到水晶球处,先消灭前方的鬼灯妖怪,水晶球就会净化,再将其推到尽头机关处,开启左侧的小门。战胜两只鬼灯后,场地中央会出现小小的蘑菇,对着天空画出太阳,蘑菇就会成长成平台帮助天照跳到高处。

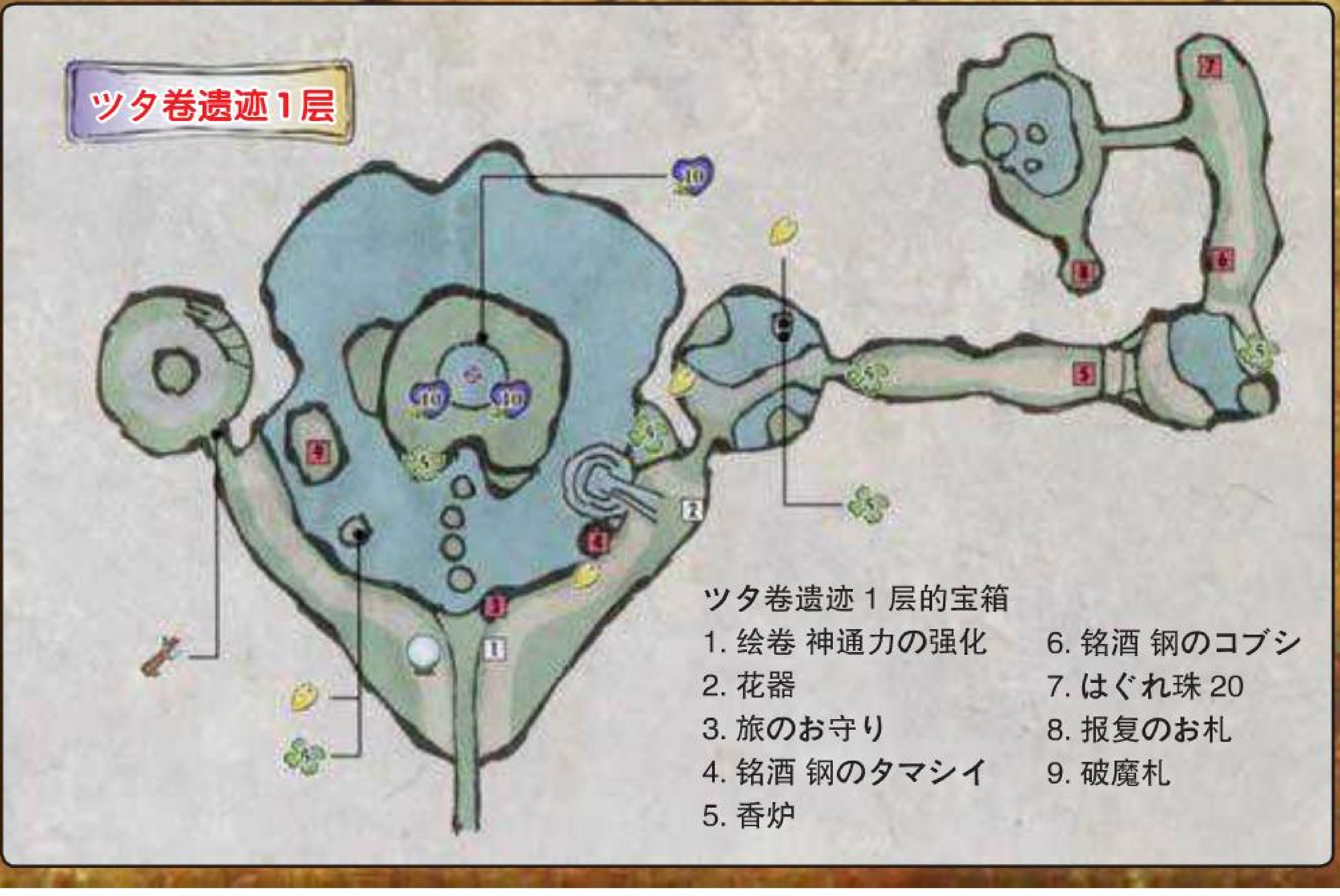
抵达一处有长长天桥的地方,会触发一寸法师打喷嚏的剧情,之后天桥就会崩塌,天照必须加速快跑才能成功通过,掉下桥的话就会伤血。这里最好在剧情一结束就开始加速,并尽可能贴近天桥的左侧跑,顺利地话就可以避免掉跳跃情况出现。

跑过天桥后前方会有一把妖怪锁挡住去路。先跳到场景最下方,完成答选坊的挑战,场地中央的圆形平台上会出现破魔矢钥匙,叫起钥匙回到妖怪锁处开门。

继续前进到断桥处,用"画龙"修复断桥,再从存档点前方的入口进入下一个房间中,消灭三个罗城门后出现蘑菇。照例画出太阳后,踩着变大的蘑菇来到流出毒水的壶处,使用撞击或是"一闪"破坏掉壶,遗迹终于恢复了原貌。

直接往下跳进水里,顺着水流可以回到入口处。进入巨大土偶脚下的房间,净化这里的三处荒地后空中出现星座,茑之花神复活,天照习得神业"樱花三 茑卷"。之后再遇到空中的桃花,就可以用这一神业将天照与桃花连在一起,从而去往高处。

使用"茑卷"一直来到屋顶,出门后发现是在土偶的中部。利用周围的桃花一路攀爬到土偶的头顶,再将屋顶的四朵桃花与土偶头盖上的四个钩子连在一起,打开头盖进入土偶体内,存档后与 BOSS 女郎蜘蛛交战。



ツタ巻遗迹 1 层的宝箱
1. 绘卷 神通力の强化
2. 花器
3. 旅のお守り
4. 铭酒 钢のタマシイ
5. 香炉
6. 铭酒 钢のコブシ
7. はぐれ珠 20
8. 报复のお札
9. 破魔札

BOSS:女郎蜘蛛

BOSS 女郎蜘蛛 HP 为 7200,通常情况下难以对其造成有效的伤害。打这个 BOSS 需要用到刚刚学会的"樱花三 茑卷"。先在场地内绕圈跑动,尽可能地接近女郎蜘蛛的屁股部分。在她的屁股上有六个钩子,一边跑动一边用"茑卷"将其中两个钩子与周围屋顶上的桃花连在一起,成功后 BOSS 就会露出弱点眼球,贴近后进行攻击即可。一段时间后 BOSS 会回复通常姿态,重复上面的战斗步骤直至完全消灭它。





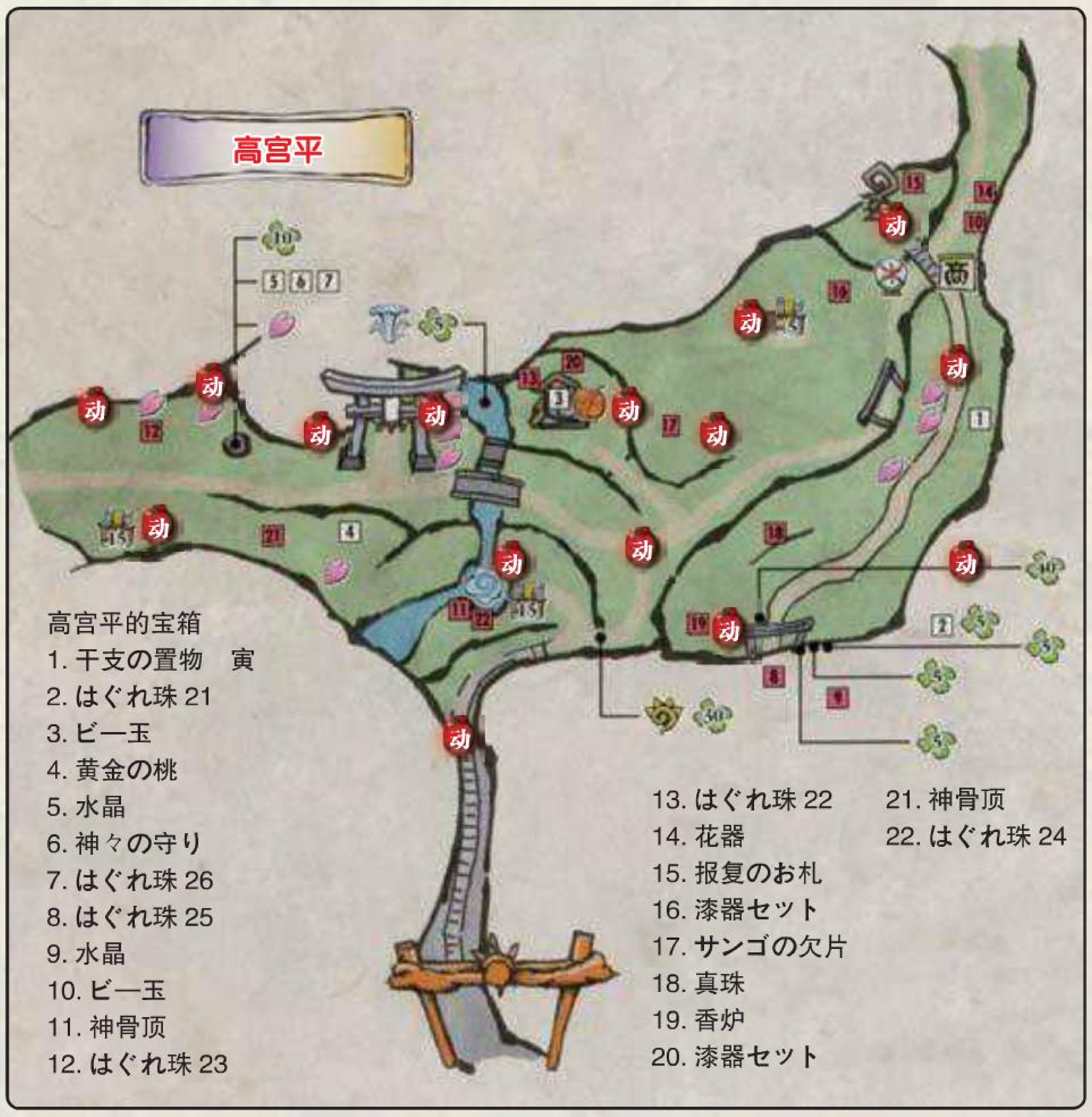
ツタ巻遗迹 2、3、4 层的宝箱
1. 丑の角の饰り
2. ツタ巻遗迹の地图
3. 黄金の桃
4. はぐれ珠 18
5. 破魔札
6. 漆器セット
7. 神骨顶
8. はぐれ珠 19
9. 绘卷 神格の秘诀
10. 神骨顶

高宫平

获胜后救出小狗梅太郎,得知梅太郎心意的**コカリ**决定去修好断桥。来到大地图的最下方河水旁,**イサノオ**扒在一块浮木上登场。接下来的迷你小游戏要在限定时间内使用"茑卷"将浮木上的钩子与岸边的桃花连起来,因为水流速度很快,岸边的桃花都是一闪而过,玩家一定要要眼疾手快,失败的话就要重来,成功的话从浮木搭成的桥去往高宫平。

来到高宫平,首先要让这里的塞之芽开花。用"辉玉"炸开看板旁边墙壁上的裂缝,走到尽头与**ウシワカ**再一次交手。与第一次交战时相比,**ウシワカ**多了一项名为"回转突进"的技能,会进行三回合的高速冲刺攻击,比较难回避。玩家可以将镜武器装在里装备上,当**ウシワカ**突进时按△进行防御。

获胜后沿螺旋状的木梯一直往上,最终回到高宫平外面。通往塞之芽的断桥要用"画龙"修复,再对塞之芽使用"花咲"令风樱复活。



高宫平的宝箱
1. 干支の置物　寅
2. はぐれ珠 21
3. ビ一玉
4. 黄金の桃
5. 水晶
6. 神々の守り
7. はぐれ珠 26
8. はぐれ珠 25
9. 水晶
10. ビ一玉
11. 神骨顶
12. はぐれ珠 23
13. はぐれ珠 22
14. 花器
15. 报复のお札
16. 漆器セット
17. サンゴの欠片
18. 真珠
19. 香炉
20. 漆器セット
21. 神骨顶
22. はぐれ珠 24

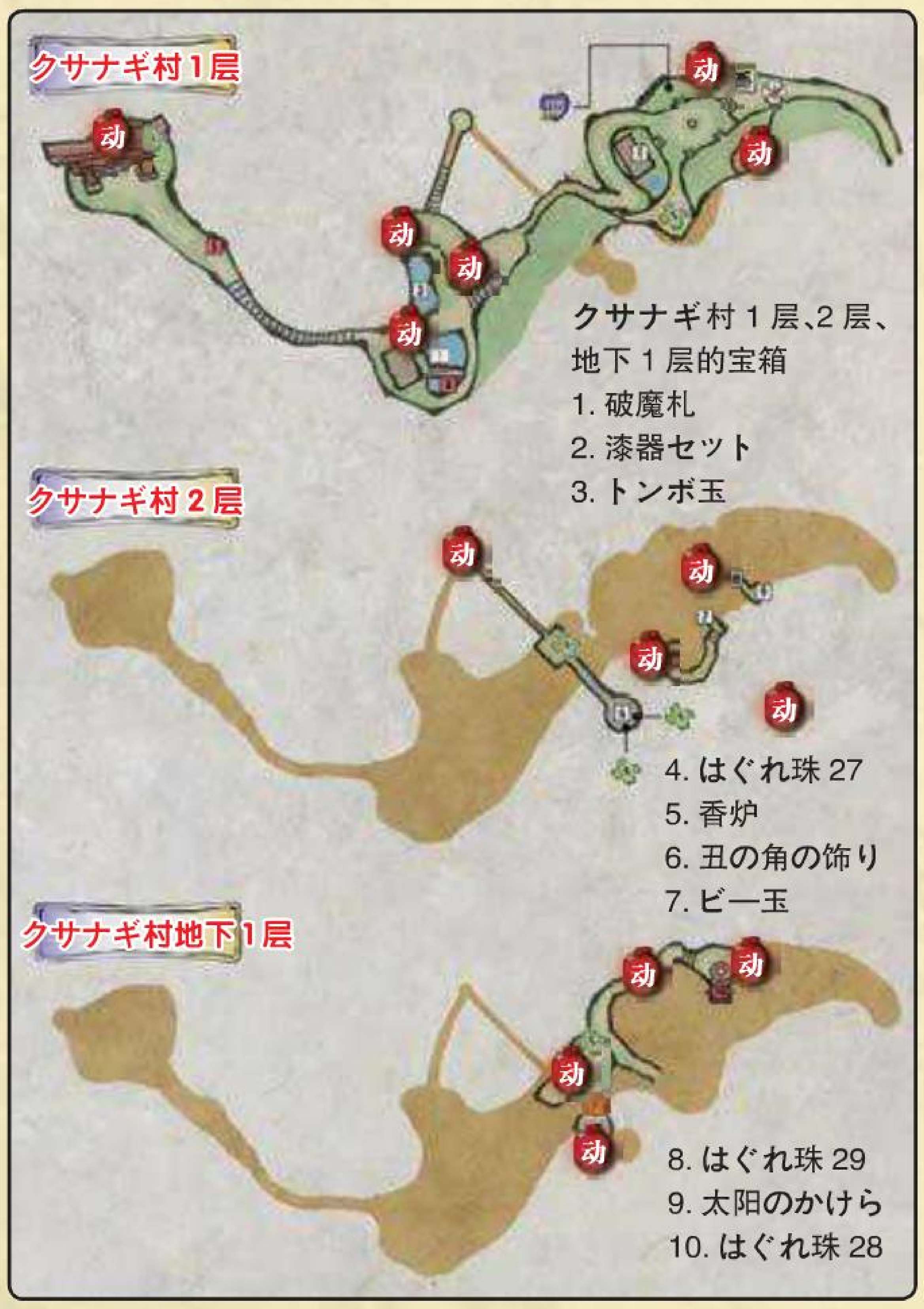
クサナギ村

来到**クサナギ**村，这里依旧是一片被诅咒的景象。进村后天照的墨水量就会持续减少直至没有，无法使用神业。沿着台阶来到村子深处，遇到被妖怪附身的**フセ**姬，对话后会与青天邪鬼强制战斗，因为无法使用神业，所以只能靠普通攻击取胜。

胜利后要帮助**フセ**姬去寻找她的八只狗，其中有五只狗隐藏在**クサナギ**村中。位置分别是下面所写的地方，这些狗全都要吃肉，身上的肉不足的话可以在村口行商人那里购买：

孝狗：台阶的中部会看到空中有一朵桃花，用“茑卷”登上高台上的洞窟，进到洞窟深处。

信狗：水井下方的荒地中，用“花咲”净化荒地后出现。



礼狗：**イサノオ**睡觉的地方附近，用“辉玉”炸开墙壁后进入洞中。

智狗：沿着**イサノオ**睡觉的地方往下走会遇到竹取翁，在他家旁边有一棵发光的竹子，使用“一闪”后智狗会出现。

分别给这四只狗吃过肉之后它们就会回到**フセ**姬那里。返回**フセ**姬所在地，第五只狗悌狗会主动出现要测试天照的实力。技能只有普通攻击和突击两种，突击前身体会发亮光，很容易躲开。胜利后继续帮**フセ**姬寻找剩下的三只狗，三只狗的位置在地图上都有标注。

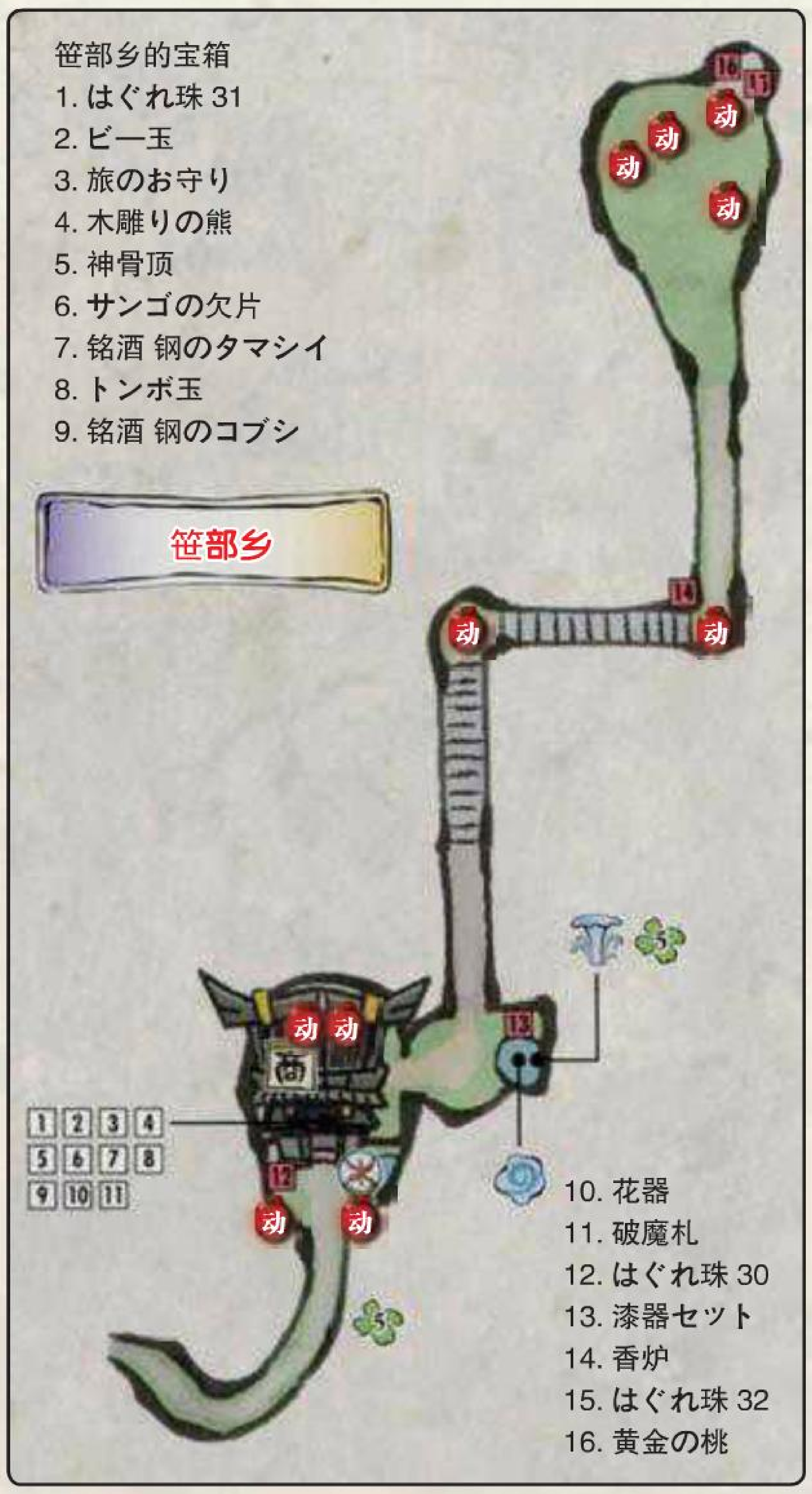
笹部乡

先去高宫平上方的**笹**部乡，但麻雀老大的爱女失踪了，所以无法进入。回到高宫平，往左边边走，来到舌切爷爷和舌切婆婆的家。从建筑右侧倒塌的柱子登上2楼，画出“辉玉”炸开屋顶，等到入夜后再从1楼的大门进入房间，把舌切婆婆拽到月光下，婆婆和爷爷就会变回原形——乌天狗。

打败它们后就出被捉的麻雀少女，将她安全送回**笹**部乡，这样就能进入**笹**部乡内部了。

从一楼右侧的通路来到温泉所在地，一番对话后开始挖温泉的小游戏。关于这个小游戏的攻略方法请查看后面的任务说明。找到温泉后天空会出现星座，濡神复活，天照习得神业“水乡”。使用“水乡”将温泉的水引入旁边巨大的添水中，一旁的栅栏门就会开启。

往里面走，先和大哭中的麻雀对话，然后根据“里见之印笼”的反应用“一闪”切开发光的竹子，出现义狗。对话后战斗，义狗会刨土攻击，用“辉玉”能对它造成不错的伤害。战斗胜利后入手八宝玉之一“义”。



神木村

回到温泉，从竹取翁手中获得移动道具“人鱼的古钱”，返回神州平原，再来到神木村。入夜后和站在萝卜地旁的小狗**ハヤブサ**交谈并战斗。它的“犬5段”伤害比较大，而且还会在场地内拉便便，一段时间后便便会爆炸。胜利后入手八宝玉之一“忠”。（这段剧情必须要先完成挖十个萝卜的小游戏后才会出现）

アガタの森

八犬士的最后一只就是**アガタ**の森的梅太郎。先去和**コカリ**对话，然后前往地图左上角的大树，用“水乡”帮**クシナダ**的木桶装满。装满水后天邪鬼会出现攻击**クシナダ**，**イサノオ**前来英雄救美。配合**イサノオ**的剑技用“一闪”击退妖怪，再去找**コカリ**。

帮助**コカリ**完成钓鱼的迷你游戏，将大鱼叠头钓起后夜空出现星座，弓神复活，天照习得神业“月光”。接着叠头就会将梅太郎吐出来，和它战斗胜利后入手最后的八宝玉“仁”。

风神宫

回到**クサナギ**村找**フセ**姬，剧情后从神社右边的小路去往风神宫。入口处会遇到**イサノオ**，对话后进入神宫中，先去右侧的通路，走到尽头挑战罗城门，胜利后获得“破魔矢钥匙”。返回有池塘的房间，径直走下去，沿着L型的木制走廊来到要妖怪锁的门前，开门进入。

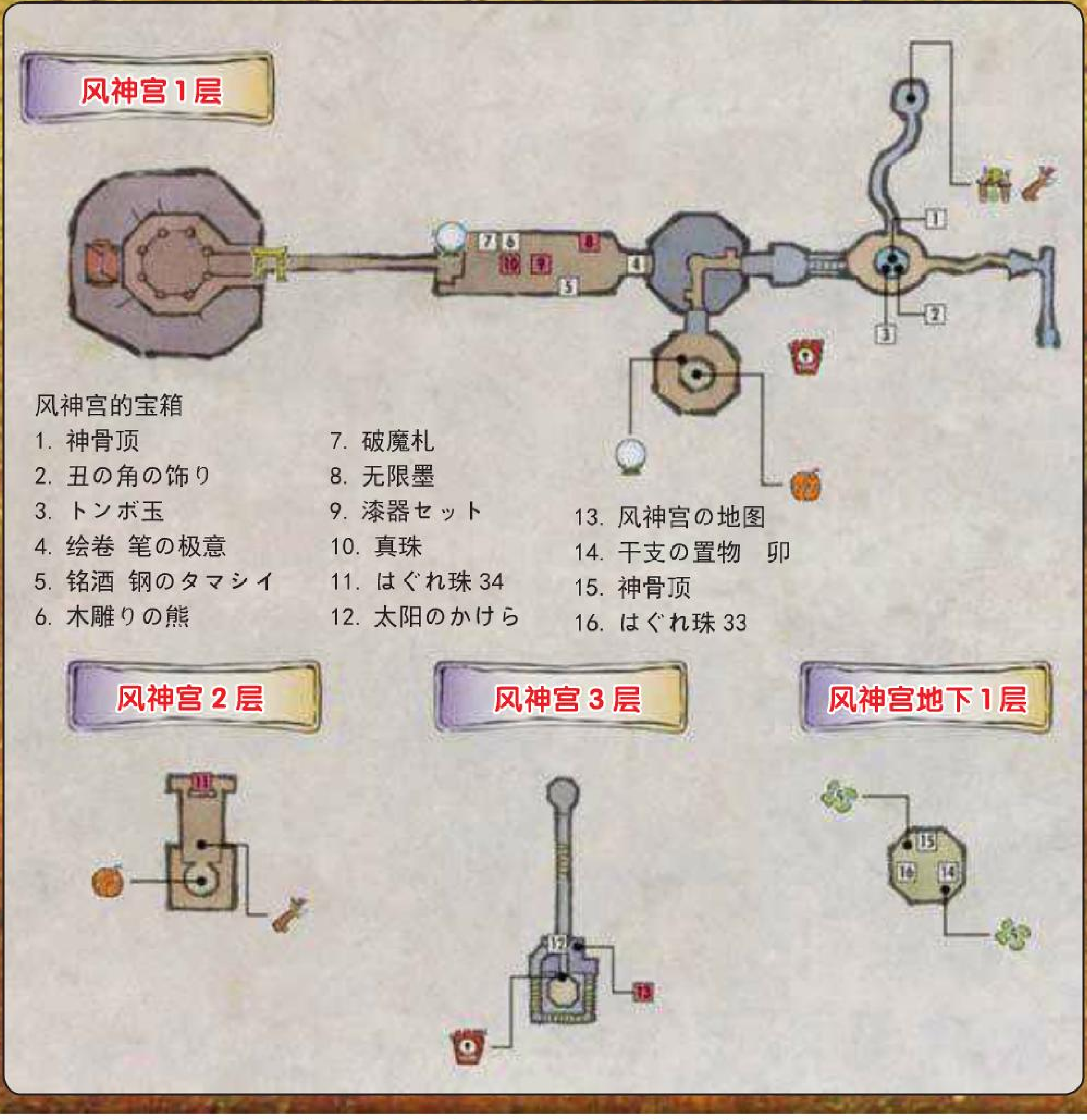
在建筑物的中间是一座升降梯，在中央部位画“辉玉”后就会升至二楼。打倒这里的百鬼绘卷后会拾取到“破魔矢钥匙”。再乘坐电梯来到三楼（电梯停到2楼后再画一次“辉玉”），解开钥匙封印后进入，一路来到最上层的平台上，在漆黑的夜空中看到妖气在流动。使用画笔逆着妖气流动的方向画出漩涡图案，三次之后神风重新回到村庄。同时天空中出现星座，风神复活，天照习得新神业“疾风”。（获得“疾风”之后，那些被火覆盖的宝箱以及被树叶埋起来的宝箱就能打开了）



回到L型木制走廊处，对风车画出漩涡状的风，成功后走廊就会顺时针转动90度。沿着走廊继续往地图左边走下去，喷火的机关可以用“疾风”来通过，尽头是与赤**カブト**的BOSS战。

BOSS：赤カブト

BOSS的HP为10000，首先要攻击他身上的铠甲，攻击几下后铠甲就会消失，露出里面着火的身体。用“疾风”将火焰吹灭，再攻击BOSS才能对他造成有效伤害。反复数次后就能消灭BOSS了，接着**イサノオ**会登场，依旧要配合他的攻击使用“一闪”，最后一招需要用三次“疾风”才能成功。



十六夜の祠

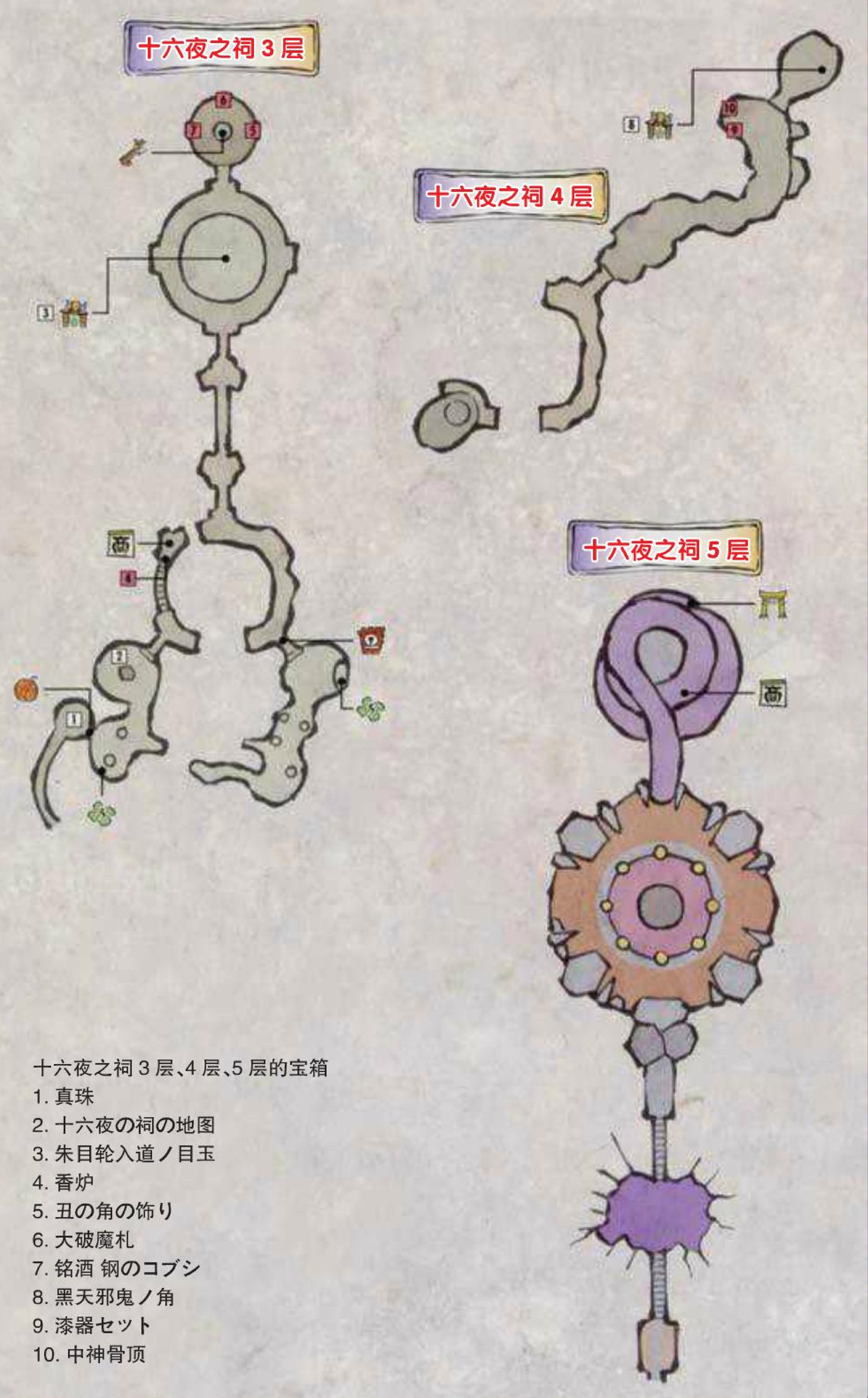
回到神木村，一进村就看到一群人围在**イサノオ**家门口，原来**イサノオ**将祭祀用的御神酒喝光了。这之后，八岐大蛇射来一只箭矢，指名今年的祭品是**クシナダ**。

追着**クシナダ**出村，在村口背起少女进入十六夜之祠。剧情后跳入洞中，在门口与天邪鬼对话。但因为天照没有伪装，所以天邪鬼不让它进门。往反方向走，来到钟乳洞中，进门会捡到“雷击酒”，走到钟乳洞的尽头，破坏掉罗城门后出现宝箱，其内装的是“邪鬼面纱”，玩家可以随意在面纱上画些什么，戴上面纱后返回天邪鬼处，就能进门了。

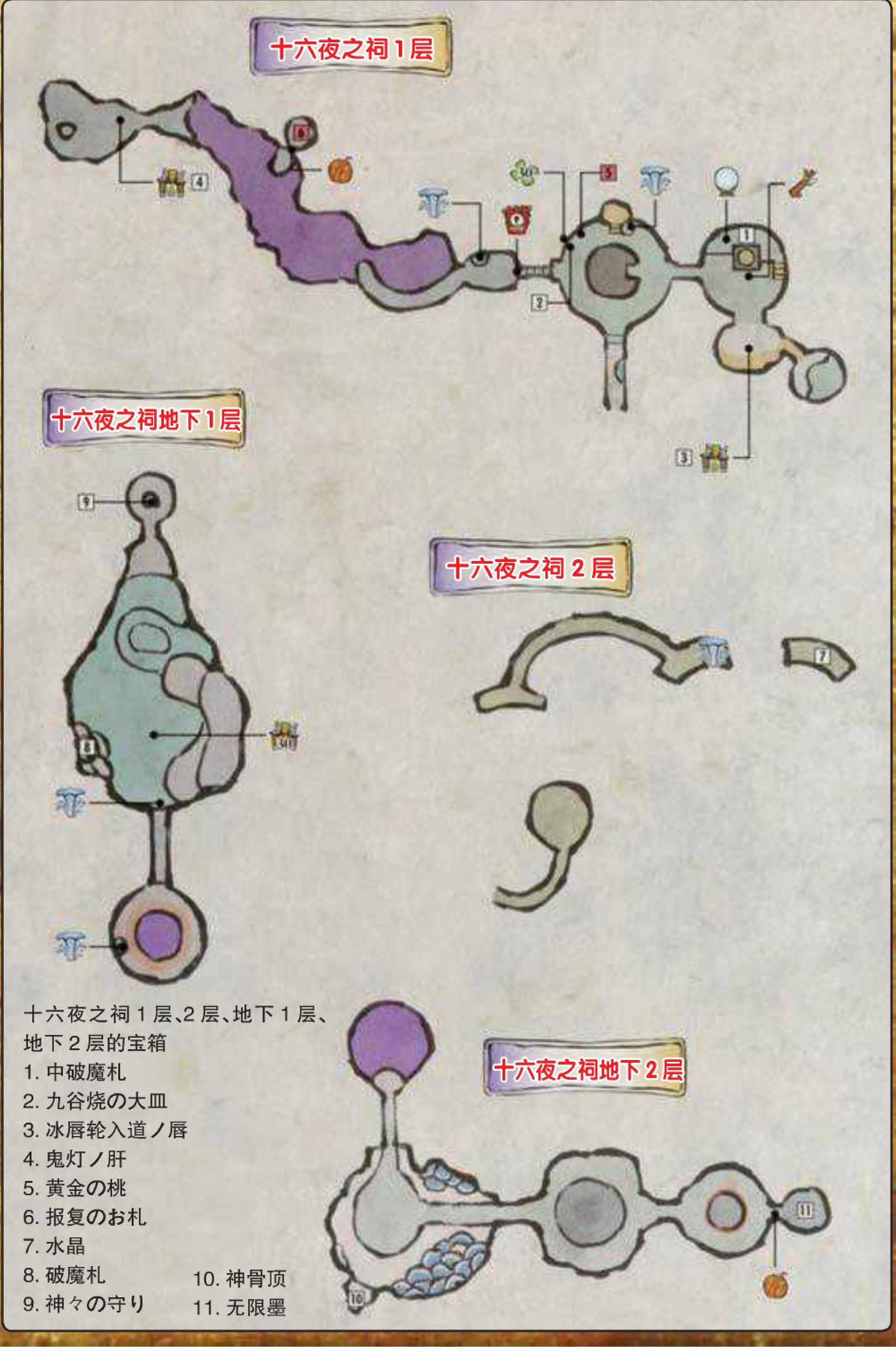


钟乳洞、十六夜之祠入口的宝箱
1. 雷击酒
2. 神骨顶
3. 邪鬼面纱
4. 破魔札

进门后先去右侧的料理场。来到料理场后就会看到一口巨大的锅。用“樱花三 莺卷”将锅盖拉起来，救出快被煮熟的料理长味美。接着味美会拜托天照帮他寻找四个料理要用的素材，并获得一枚“破魔矢钥匙”。



十六夜之祠 3 层、4 层、5 层的宝箱
1. 真珠
2. 十六夜の祠の地图
3. 朱目轮入道ノ目玉
4. 香炉
5. 丑の角の饰り
6. 大破魔札
7. 铭酒 钢のコブシ
8. 黑天邪鬼ノ角
9. 漆器セット
10. 中神骨顶



十六夜之祠 1 层、2 层、地下 1 层、地下 2 层的宝箱
1. 中破魔札
2. 九谷烧の大皿
3. 冰唇轮入道ノ唇
4. 鬼灯ノ肝
5. 黄金の桃
6. 报复のお札
7. 水晶
8. 破魔札
9. 神々の守り
10. 神骨顶
11. 无限墨

开启妖怪锁后往里面走，不久就会发现无路可走了。利用“莺卷”在空中移动，跨过这段断崖后用“一闪”划过灯笼的眼球开门，在尽头房间中挑战罗城门，获胜后得到“鬼灯之肝”。

原路返回，路边会出现水池。用“水乡”制造喷泉来到上层房间。往前走，来到桥上站一下，桥就会断裂掉，天照掉到下层平台。挑战罗城门成功后出现水池，用“水乡”将水注入添水中，再制造喷泉登上水管。

往前走会与黑天邪鬼强制交战，胜利后用“一闪”攻击灯笼，开启房间中央的洞穴，再用“水乡”回到电梯处。

对电梯上的天邪鬼使用“一闪”，令其无法握住摇杆，乘坐电梯来到地下。这里的四个眼珠灯笼需要用一次“一闪”全部攻击到，要将四个眼球调整到同一条线上。

进入房间后与冰唇轮入道强制战斗，胜利后天空出现星座，燃神复活，天照习得新神业“红莲”。使用“红莲”融化封住门的冰，进入后和天邪鬼对话来到上层。挑战罗城门，和冰唇轮入道 ×2 交战，这里可以利用“红莲”来融化轮入道身上的冰，战斗会容易很多。胜利后获得食材“冰唇轮入道之唇”。

融化这个房间右侧的冰，可以直接回到料理场。从料理场来到入口处，前方的花盆中长出了青色的花苞，借助花苞的弹力可以跳到上一层的台子上，再用“水乡”制造喷泉，可以回到断桥的房间。用“画龙”修复断桥，再用“红莲”融化门上的冰，进入圆形的房间。挑战罗城门，胜利后获得食材“朱目轮入道之目玉”。在尽头房间中入手“破魔矢钥匙”，原路返回入口，用钥匙开启妖怪锁的门，进入骷髅砂场。

骷髅砂场中有一颗圆形石球，不断撞击石球将它推送至砂场尽头的机关上，这样烛台就能点着火了。

离开砂场，往上走来到行商人所在地。前方的高空中有桃花，利用“樱花三 莺卷”来到高处，用“疾风”吹起挂轴，一直前进到大炮处。接下来需要用“红莲”点燃导火线，让炮弹炸开对面的墙壁。但要注意的是，导火线在点燃后是需要一段燃烧时间的，大概是大炮转过 90 度角的时长，因此要提前点燃导火线才行。

进入大炮开启的洞穴，在高台上

有一颗燃烧着的球。用“疾风”将它吹下来，然后继续用“疾风”控制球往前方移动。移动到尽头后融化墙壁上的冰，进入最里面的房间。挑战罗城门，胜利后获得最后的食材“黑天邪鬼之角”。

回到料理场，将食材交给味美。再返回入口处，撞击大钟 8 次，存盘后与控制电梯的天邪鬼对话，前往玉座之间与八歧大蛇交战。

BOSS：八歧大蛇



BOSS 八歧大蛇共有 8 个头（废话），每个头的 HP 为 5000。战斗刚开始时，所有攻击对它都是无效的。接着**イサノオ**会出场，破坏掉八歧大蛇的结界，然后才是正式战斗。每个头在攻击之后都会吼叫，趁其张大嘴巴的时候，用“水乡”将地面上的酒灌入大蛇口中，两次之后这个蛇头就会醉晕过去。如此反复令三个蛇头醉晕后就可以攻击中央部分的钟了。将 HP 打空后进入第二阶段。第二阶段依旧是先灌醉蛇头再攻击的基本套路，只需要灌一次酒就够了。当蛇头醉晕时用“水乡”能造成大伤害，但对水头是无效的……将全部八个头都打倒后，协助**イサノオ**用“一闪”完成最后的工作。胜利后获得新武器“都牟刈太刀”。

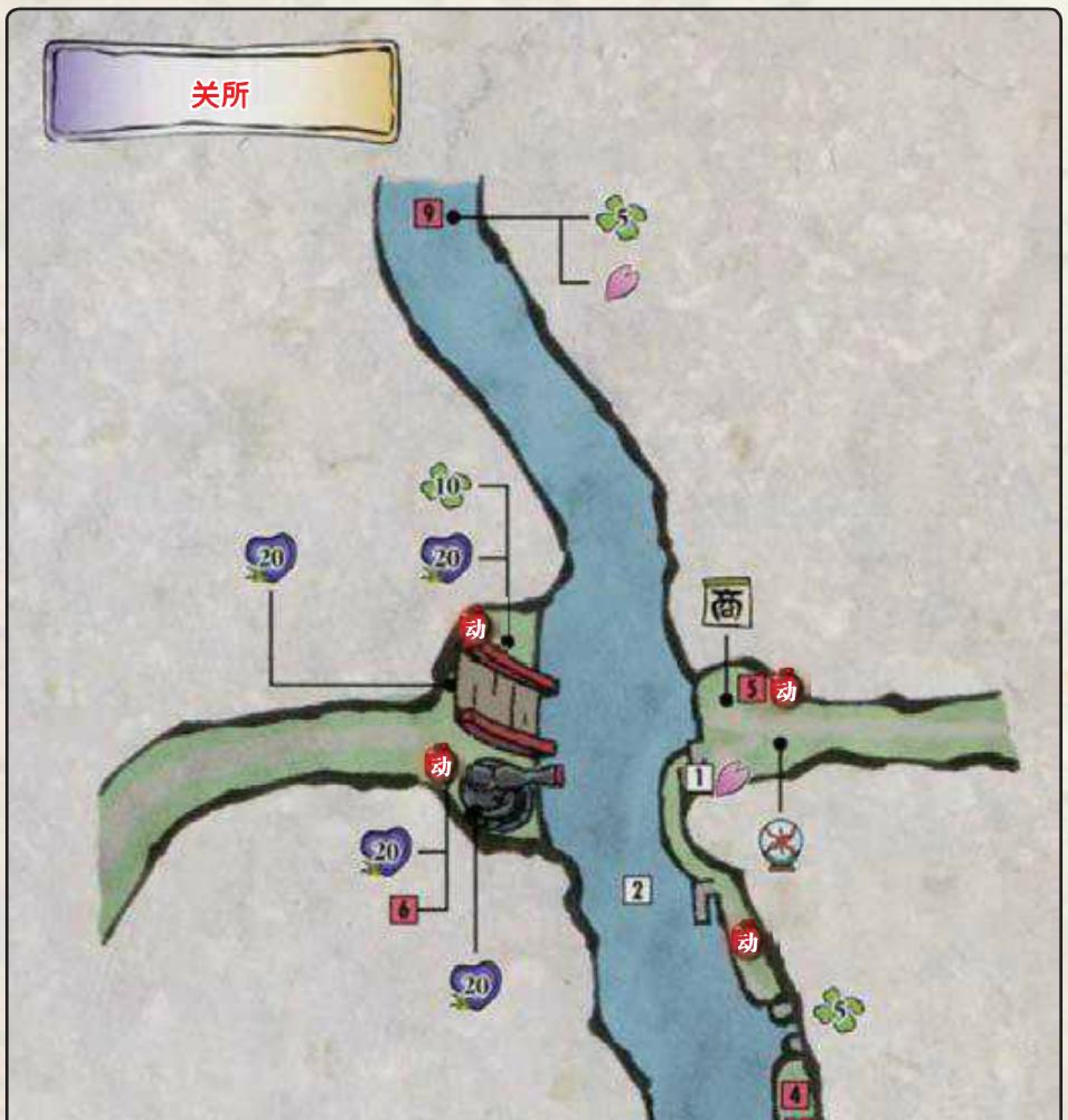
九尾妖狐之章

两岛原

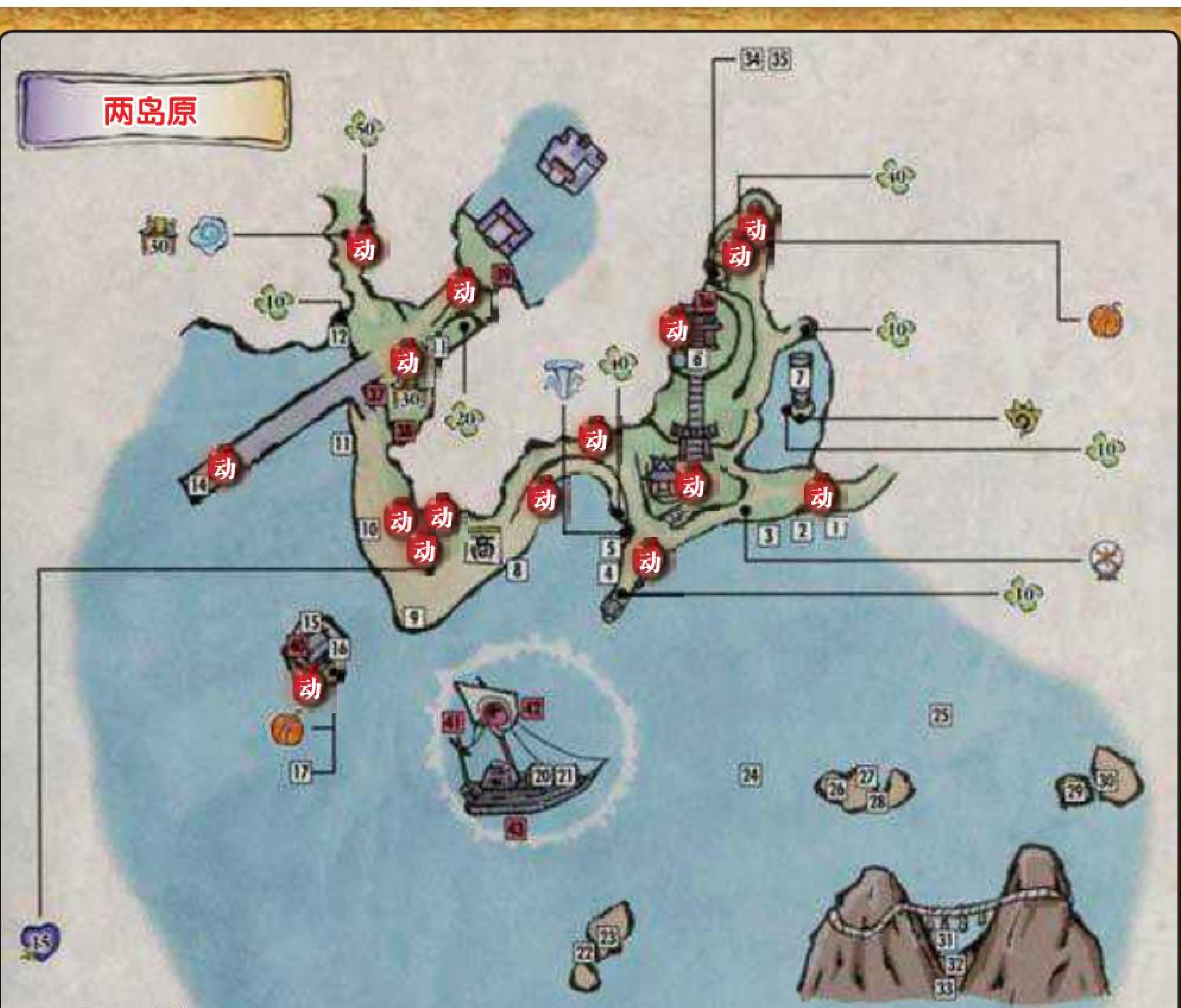
回到神木村，此地又恢复了往昔的和平安详，和村民们逐一对话后（**イサノオ**和**クシナダ**在**イザナギ**窟中）后，就可以离开神木村继续去寻找剩下的笔神了。

经由高宫平前往关所，在桥边站着一位弓箭手，当他射出箭时用“红莲”将箭矢点燃，就能让另一侧发生大爆炸，从而使大桥放下。

过桥进入两岛原，先寻找塞之芽来净化这里。沿着惟一能走的小路来到地图最上方，画“辉玉”炸开山壁进入。接下来就要用“水乡”一点点的把水从最底层输送到最上层，当水装满山顶的水池后塞之芽就会复活，用“花咲”令其绽放，完成净化仪式。



关所的宝箱
1. 绘卷 母なる大树
2. 干支の置物　辰
3. はぐれ珠 39
4. はぐれ珠 37
5. 丑の角の饰り
6. はぐれ珠 38
7. はぐれ珠 36
8. 破魔札
9. はぐれ珠 40



两岛原的宝箱
1. 破魔札
2. トンボ玉
3. サンゴの欠片
4. 人鱼の古钱
5. ビ一玉
6. 香炉
7. 九谷烧の大皿
8. 神骨顶
9. サンゴの欠片
10. 旅のお守り
11. トンボ玉
12. 真珠
13. 报复のお札
14. トンボ玉
15. 水晶
16. 破魔札
17. 真珠
18. サンゴの欠片
19. 无限墨
20. はぐれ珠 41
21. 黄金の桃
22. サンゴの欠片
23. ビ一玉
24. 报复のお札
25. 漆器セット
26. 旅のお守り
27. サンゴの欠片
28. ビ一玉
29. 人鱼の古钱
30. 丑の角の饰り
31. 木雕りの熊
32. 干支の置物　巳
33. 铭酒 钢のタマシイ
34. 太阳のかけら
35. はぐれ珠 44
36. 花器
37. 水晶
38. 报复のお札
39. 水晶
40. はぐれ珠 43
41. ビ一玉
42. 中破魔札
43. 神々の守り

西安京

探索完两岛原后就可以去西安京（庶民街）了。

进入西安京，此处也是弥漫着妖气，而且河道中的水也完全干涸了。前往地图左上角找宫大工**ナグリ**对话，接到帮他修复水路的任务。这个任务就是之前挖喷泉的扩张版，详细路线大家可以查阅后文的任务解说部分。在挖水路之前可以先拾取水路里的宝箱，等涨水之后再收集就不太方便了。

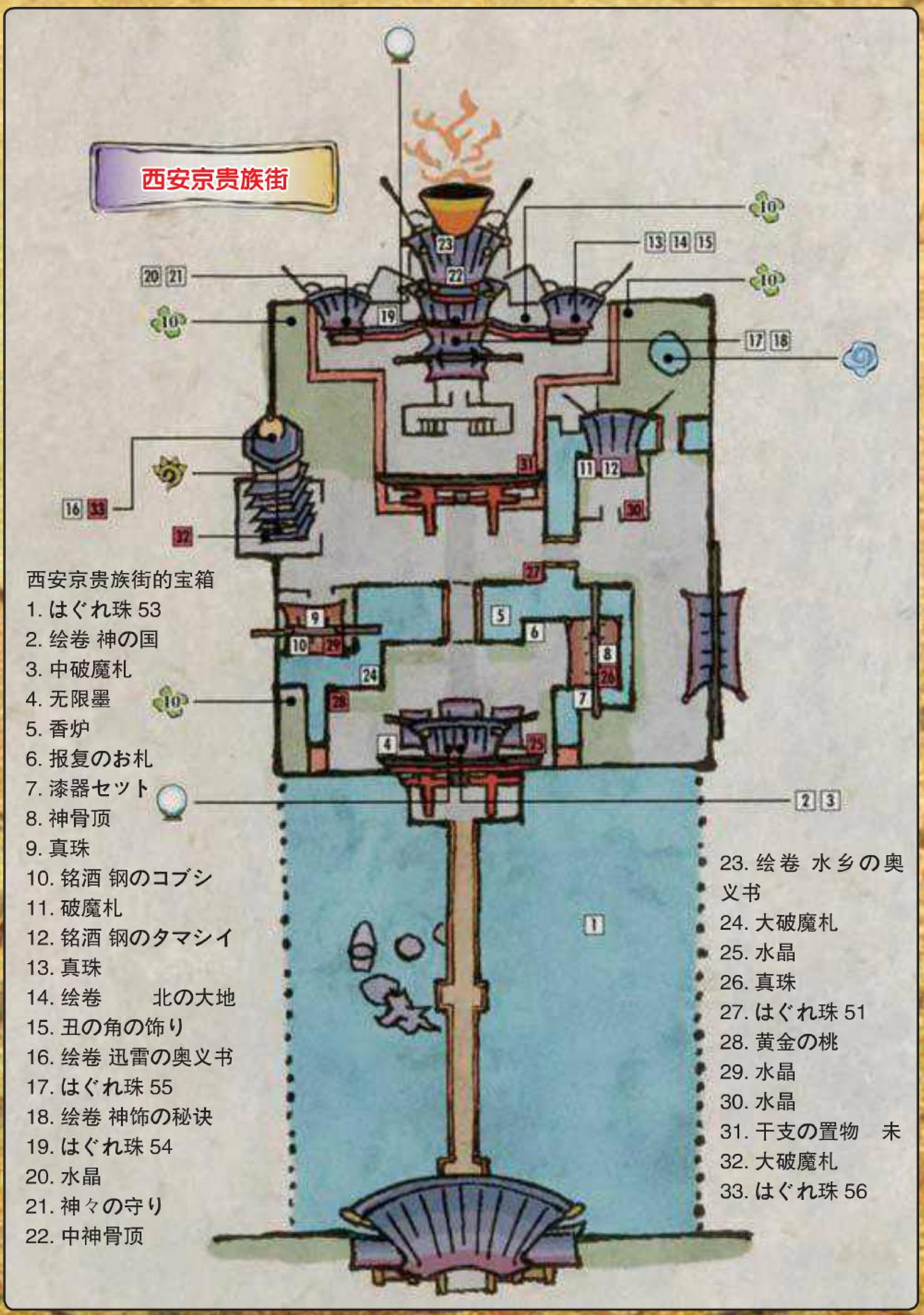
修复水路之后从北侧的入口前往贵族街。在桥上会遇到弁庆，交谈之后返回庶民街，到道具店购买“名竿雪宗”，回到弁庆身边帮他完成钓鱼小

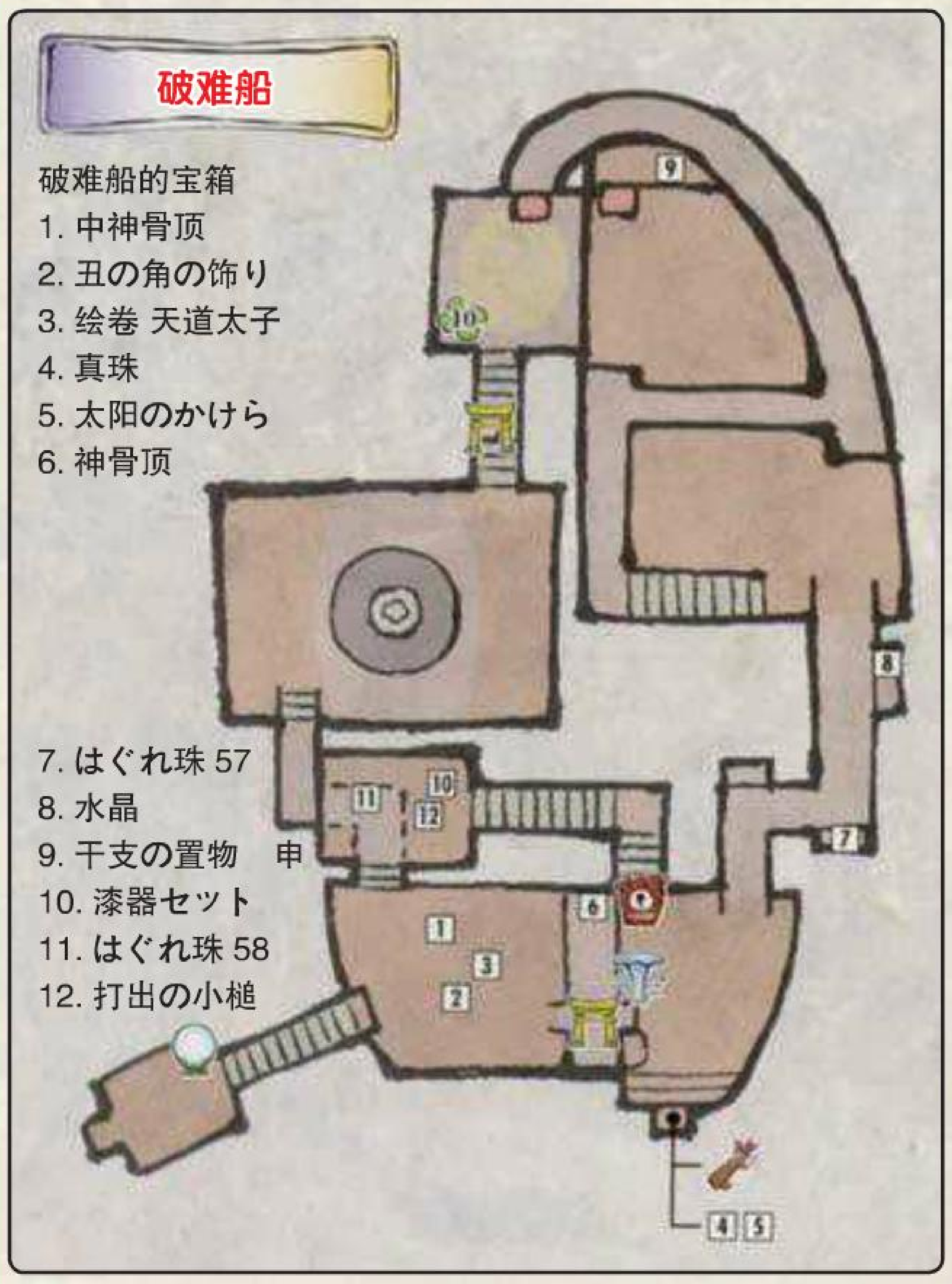


西安京庶民街的宝箱
1. 花器
2. 干支の置物　子
3. 大破魔札
4. 漆器セット
5. 人鱼の古钱
6. 铭酒 钢のタマシイ
7. サンゴの欠片
8. 丑の角の饰り
9. 绘卷 红莲の奥义书
10. 神骨顶
11. 破魔札
12. 香炉
13. 真珠
14. 报复のお札
15. 铭酒 钢のコブシ
16. 旅のお守り
17. はぐれ珠 46
18. 水晶
19. 香炉
20. 太阳のかけら
21. 真珠
22. ビ一玉
23. 神骨顶
24. 水晶
25. 破魔札
26. 无限墨
27. 水晶
28. はぐれ珠 47
29. 水晶
30. 中破魔札
31. 丑の角の饰り
32. 水晶

游戏，钓到“太刀鱼”后通往贵族街的桥就会打通。过桥后再度遭遇**ウシワカ**，一番交谈后进入前方的谒见殿，拜见僧尼**ツヅラオ**。对话几次后对**ツヅラオ**使用任意一种神业来证明实力，**ツヅラオ**就会拜托天照去帮她寻找丢失的“魔除**け**の札”。

从**ツヅラオ**身后的门来到贵族街，在地图右侧有一处冒出不详绿色烟雾的建筑，这里就是宝帝之屋敷。进入建筑后在门口拾到“魔除**け**の札”，把它交还给**ツヅラオ**。接着**ツヅラオ**会拜托天照去两岛原的破难船取回她的“管狐”。去破难船需要习得二段跳“神业 神空”，如果之前没有学的话此时记得到两岛原的道场去学会。





破难船

登上两岛原的月见橹，对空中画出月亮后破难船周围的海水就会退去。从船身侧面的裂缝进入船舱内，与**ツヅラオ**会合。

这里的封印需要用神业将**ツヅラオ**手中的除魔札与封印连在一起才能解开，半透明状的妖怪也需要用这种办法来清理，成功的话会掉落妖怪牙。

先往地图上面走，经过 check point 后来到一个有巨大黄金色天平的房间。对着屋顶的破洞画出太阳，船内就会涨起海水。

原路返回，因为船舱内已经布满了水，所以需要用“樱花二 水莲”在水面上制造落脚点后再用“疾风”来移动。在天平房间中会相继与一郎丸、二郎丸和三郎丸交战，这些妖怪身上都有铠甲，近身攻击很难造成伤害，建议用勾玉在远处先将铠甲打碎，然后再用镜或剑磨掉血量。

回到入口处的房间里，踩着浮起的木桶来到上层平台，这里能看到一门大炮，但暂时还用不到它，从右上角的出口继续往上走。这里会出现巨大的手掌来干扰天照，不过手掌的移动速度很缓慢，冷静应对不难躲过。

来到尽头的房间中，可以看到空中挂着一个木桶。用“一闪”切断绳子，然后踩着木桶将它推到天平处。从北侧的通路返回之前画太阳的房间，再对天空画出月亮，就可以去大炮所在地了。

在大炮的对面有上、中、下三道门，其中最下面的门中是“破魔矢钥匙”，另外两道门内是宝箱。踩在炮管上可以调节炮口的方向，获得破魔矢钥匙后打开左上角的房门，在尽头的房间内获得宝物“打出**の**小槌”。

宝帝の屋敷

剧情后出现水龙，控制天照游回岸边，跟随“打出**の**小槌”回到西安京贵族街的宝帝之屋敷，从右边发光的小孔进入。

这里的不少宝箱可以让一寸法师来拾取。来到有巨大人脚和扫帚的长方形庭院中，踩着人脚跳到高处墙壁的洞穴中，用“辉玉”破坏掉墙壁后获得“破魔矢钥匙”。

返回入口，开启妖怪锁，进入房间后用“辉玉”炸开地面，来到屋敷地下2阶。这里有几只移动的蜘蛛，踩着它们的背部可以拾取宝箱。在最下层再一次使用“辉玉”，来到里面的房间。

回去的门会被蜘蛛挡住，用“一闪”切下房间中央的葫芦，进入葫芦中，再使用“疾风”将自己吹出葫芦，成功后天空出现星座，幽神复活，天照习得新神业“雾隐”。

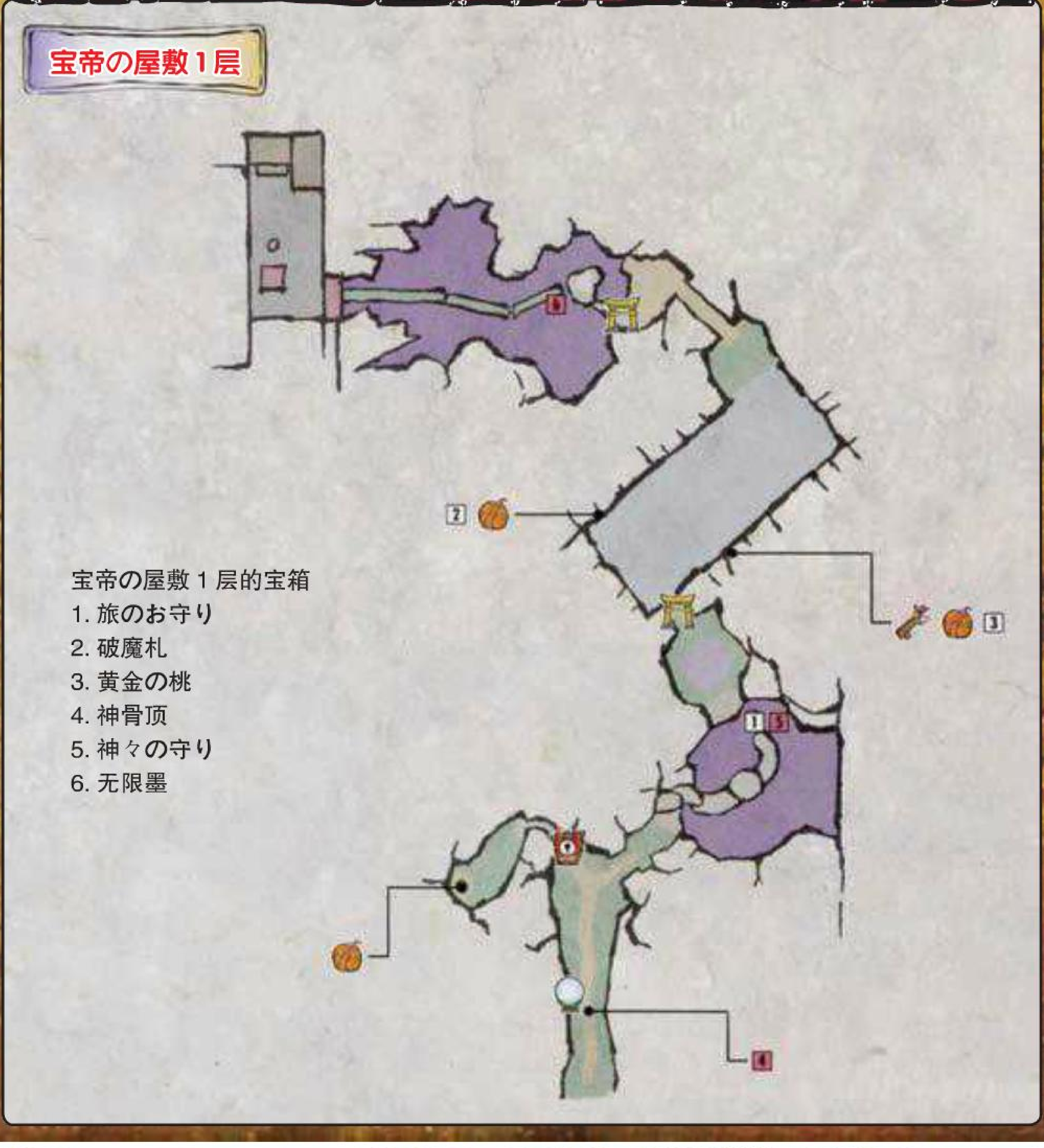
对挡在门口的蜘蛛使用“雾隐”后就能通过了，接下来会遇到的战斗用这个神业也能取得不错的效果。回到有巨脚和扫帚的庭院，发动“雾隐”后前往右上角的出口。经过 check point 后前方是一连串的添水，先用“水乡”将水引入竹筒后再发动“雾隐”跑过去，尽头就是宝帝的卧室。

借助蜘蛛的能力来到屋顶横梁上，横梁上有许多蜘蛛飞来飞去，用“雾隐”能更容易躲开。一直来到宝帝的嘴巴处，跳进去前行到尽头，准备 BOSS 战。

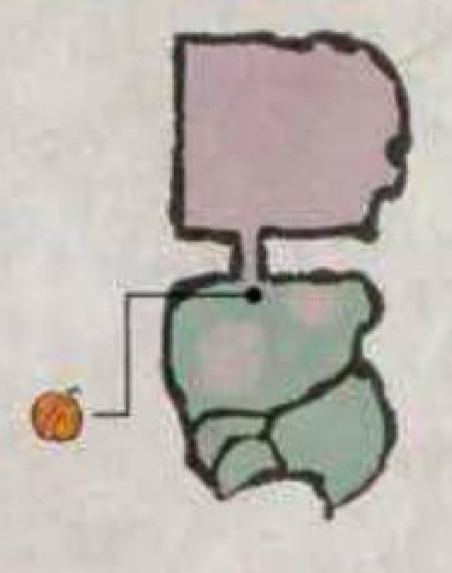
BOSS：エキビョウ

BOSS **エキビョウ**血量为 12000，无法用通常方法对他造成伤害。这个 BOSS 的攻击输出循环很有规律可循，首先是居合斩，看到 BOSS 将手放在刀上蓄力时就二段跳起，可以躲过斩击；居合斩之后是蓄力瞬移，同样可以跳起躲开；最后一招是放出八柄宝剑，这些宝剑全部都带追尾效果，很难躲开。但在宝剑中有一柄发青色光芒的，这个才是 BOSS 的本体，当 BOSS 将宝剑放出的瞬间对本体使用“一闪”，就会将其打晕，之后再对其近身攻击即可。

反复数次后消灭 BOSS，再操纵宝帝的身体将辉夜姬从牢笼中释放出来，西安京终于恢复了原有的美丽。



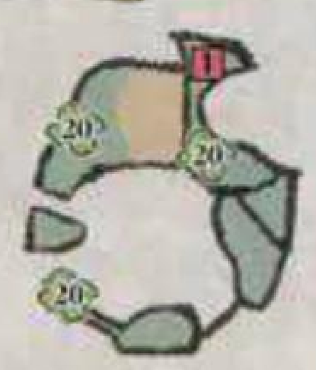
宝帝の屋敷地下2层



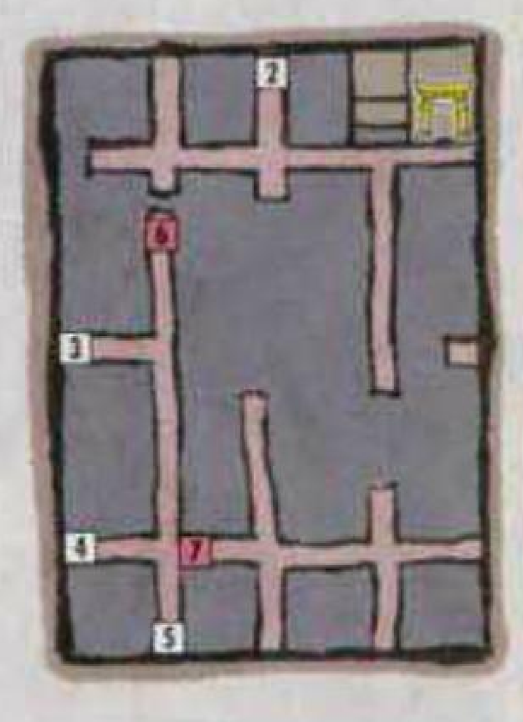
宝帝の屋敷地下2层



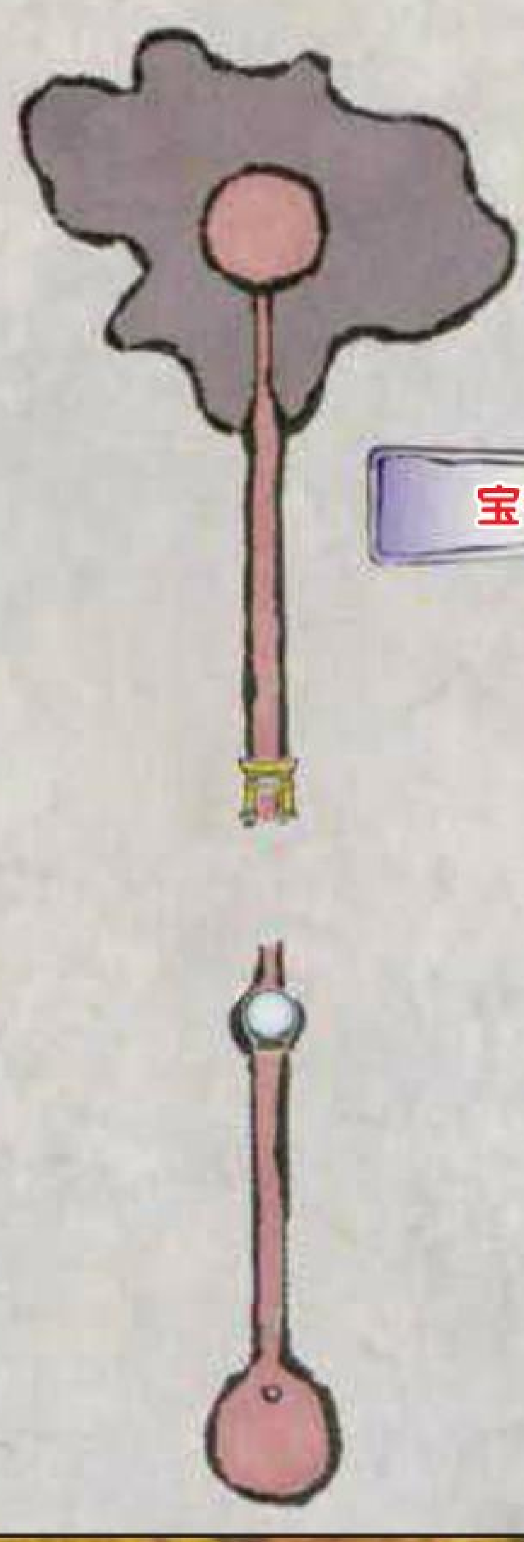
宝帝の屋敷地下1层



宝帝の屋敷2层

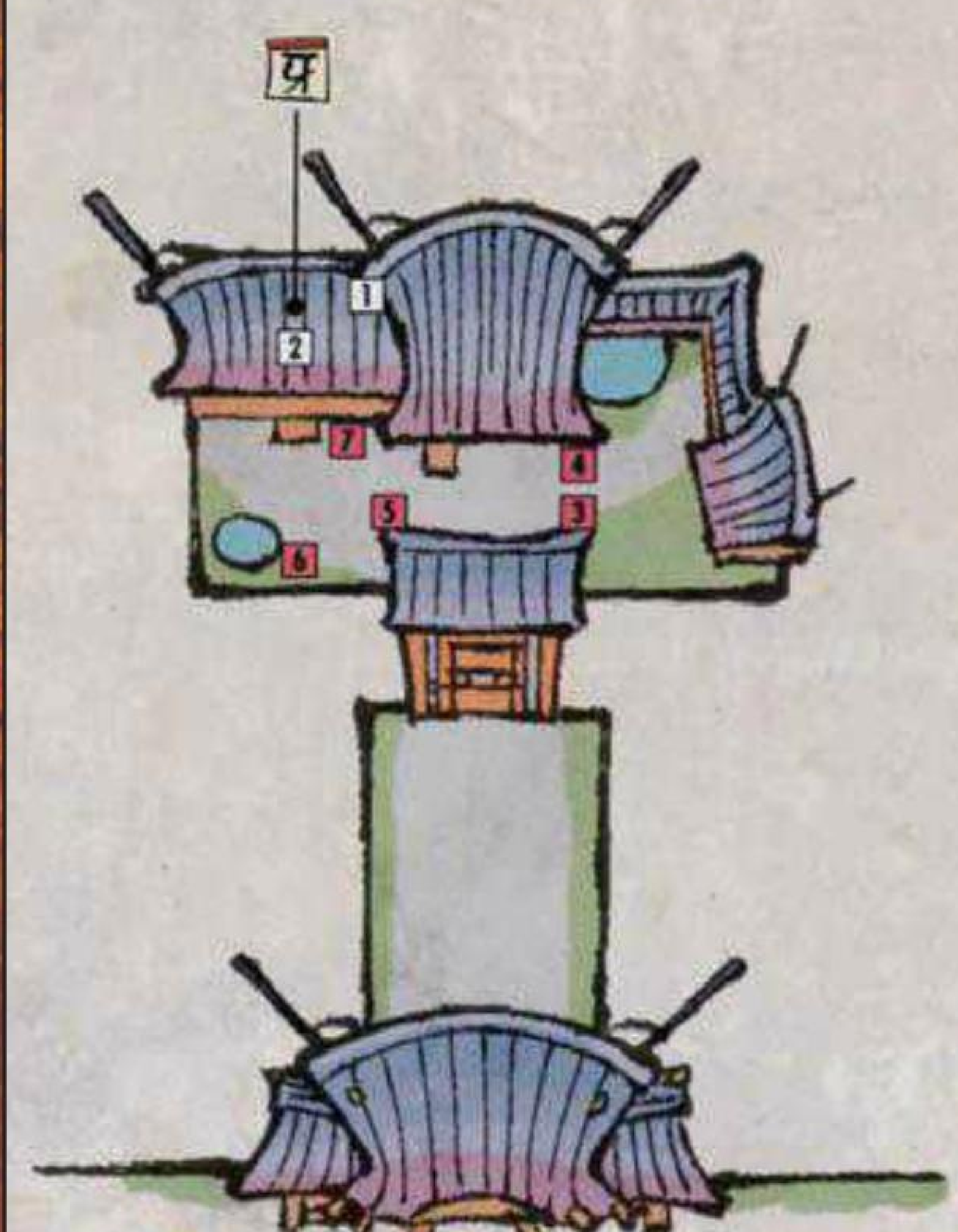


宝帝の体内



宝帝の屋敷地下2层、地下1层、2层的宝箱
1. 铭酒 钢のコブシ
2. 宝帝の屋敷の地图
3. 水晶
4. 真珠
5. 丑の角の饰り
6. 中破魔札
7. 报复のお札

宝帝の屋敷(外)



宝帝の屋敷(外)的宝箱
1. 干支の置物　酉
2. 绘卷 雾隐の极意
3. 真珠
4. 水晶
5. 丑の角の饰り
6. 漆器セット
7. はぐれ珠 59

两岛原(北)

离开宝帝之屋敷后遇到辉夜姬，一番对话后她会跑回笹部乡。利用西安京的人鱼泉追随辉夜姬来到笹部乡温泉尽头的竹林，目睹辉夜姬与竹取翁的感人相聚。帮助辉夜姬完成刨坑小游戏（攻略见后文），接着辉夜姬就会乘坐火箭返回月球。临行前，辉夜姬赠予天照“神饰 火避けの石筒”。

佩带上“火避けの石筒”去西安京的卑弥呼宫殿。宫殿门口有两名守卫不让天照通行，对他们使用“雾隐”后趁机溜进宫中。

和女王卑弥呼交谈后前往两岛原（北）。在海边会看到正在被小孩子们欺负的**ウラシマ**。从**ウラシマ**口中得知站在栈桥上迎来朝日的话，龙宫的使者就会出现。

按照**ウラシマ**所说，控制天照来到栈桥上，对天空画出太阳后，龙宫使者**チャチ**丸前来迎接天照。

但是此时天照还必须完成龙宫公主的最后一项试炼。接下来需要用到大量的鱼，建议先到行商人那里去购买一些。乘坐**チャチ**丸前往地图最右边的高塔——猫鸣之塔，在高塔的外壁上可以见到猫爪状的印记，踩着这些印记一路往上爬，抵达塔顶后给饥饿的小猫喂食，壁神复活，天照习得新神业“壁足”。

返回两岛原（北），打开地图会看到地图上多了两个猫爪状的图标，从左侧的图标那里使用“壁足”攀爬上去，来到天望岬。和观星的人对话，在天空中点上两颗点制造流星，天鸣门就会出现。接着对天鸣门画出漩涡状的风，连续三次后大海中间会出现海鸣门。乘坐**チャチ**丸赶往龙宫。

两岛原北



两岛原北的宝箱
1. 香炉
2. 破魔札
3. 无限墨
4. 绘卷 疾风の奥义书
5. 报复のお札
6. サンゴの欠片
7. 人鱼の古钱
8. ビー玉
9. 木雕りの熊
10. 中破魔札
11. 铭酒 钢のタマシイ
12. 花器
13. 旅のお守り
14. 漆器セット
15. 报复のお札
16. 大破魔札
17. はぐれ珠 64
18. 水晶
19. はぐれ珠 63
20. 干支の置物　亥
21. 黄金の桃
22. はぐれ珠 60
23. 水晶
24. 水晶
25. 丑の角の饰り
26. はぐれ珠 61
27. 真珠
28. 丑の角の饰り
29. 干支の置物　戌

两岛原北海洋中



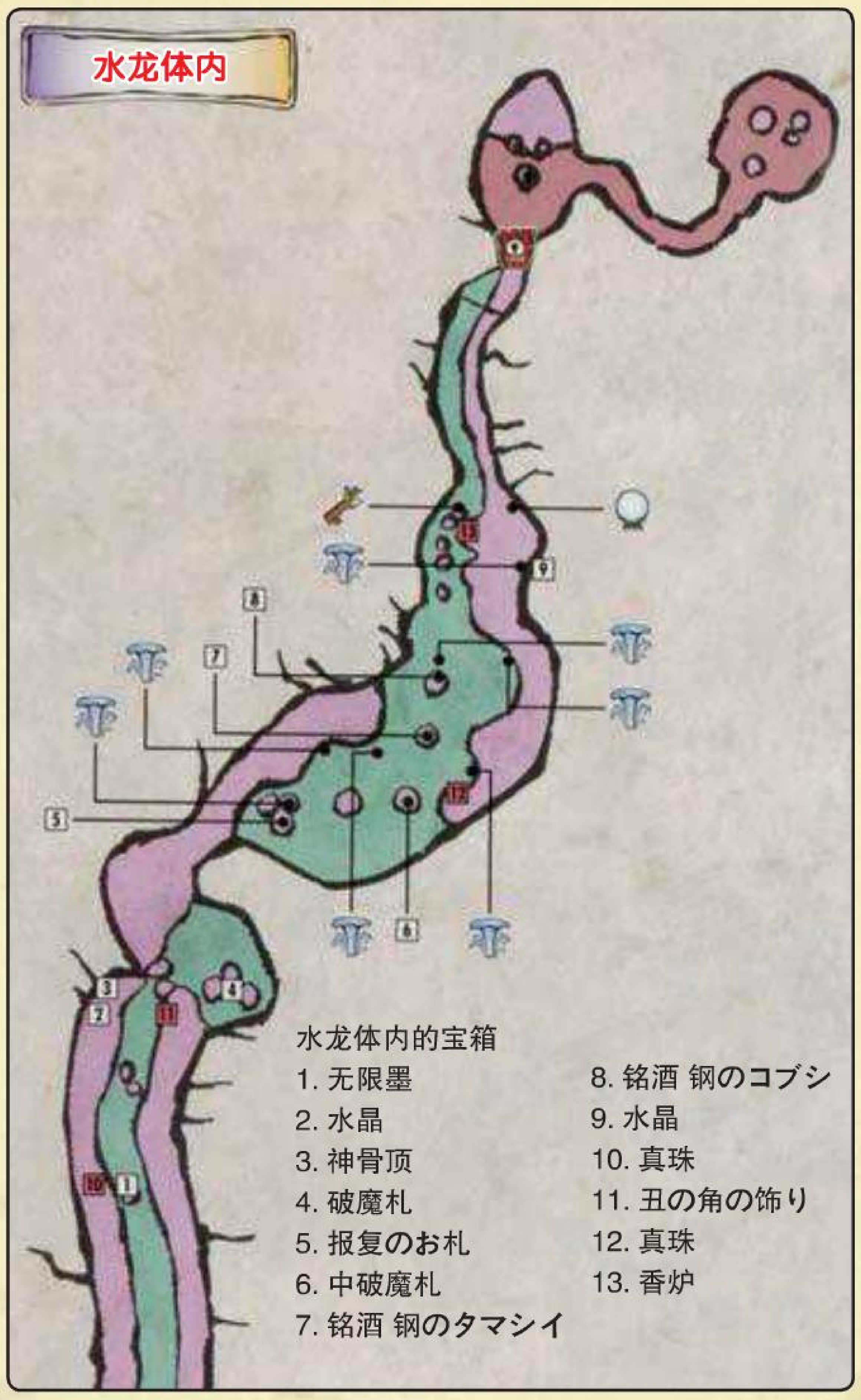
两岛原北海洋中的宝箱
1. 丑の角の饰り
2. 神々の守り
3. 真珠
4. 水晶
5. サンゴの欠片
6. 水晶
7. 真珠
8. サンゴの欠片
9. 丑の角の饰り
10. 中神骨顶
11. トンボ玉
12. 神骨顶
13. 铭酒 钢のコブシ
14. 绘卷 辉玉 二式
15. 绘卷 一闪 二式
16. 水晶
17. 黄金の桃
18. 太阳のかけら
19. はぐれ珠 65
20. はぐれ珠 62
21. 真珠

龙宫

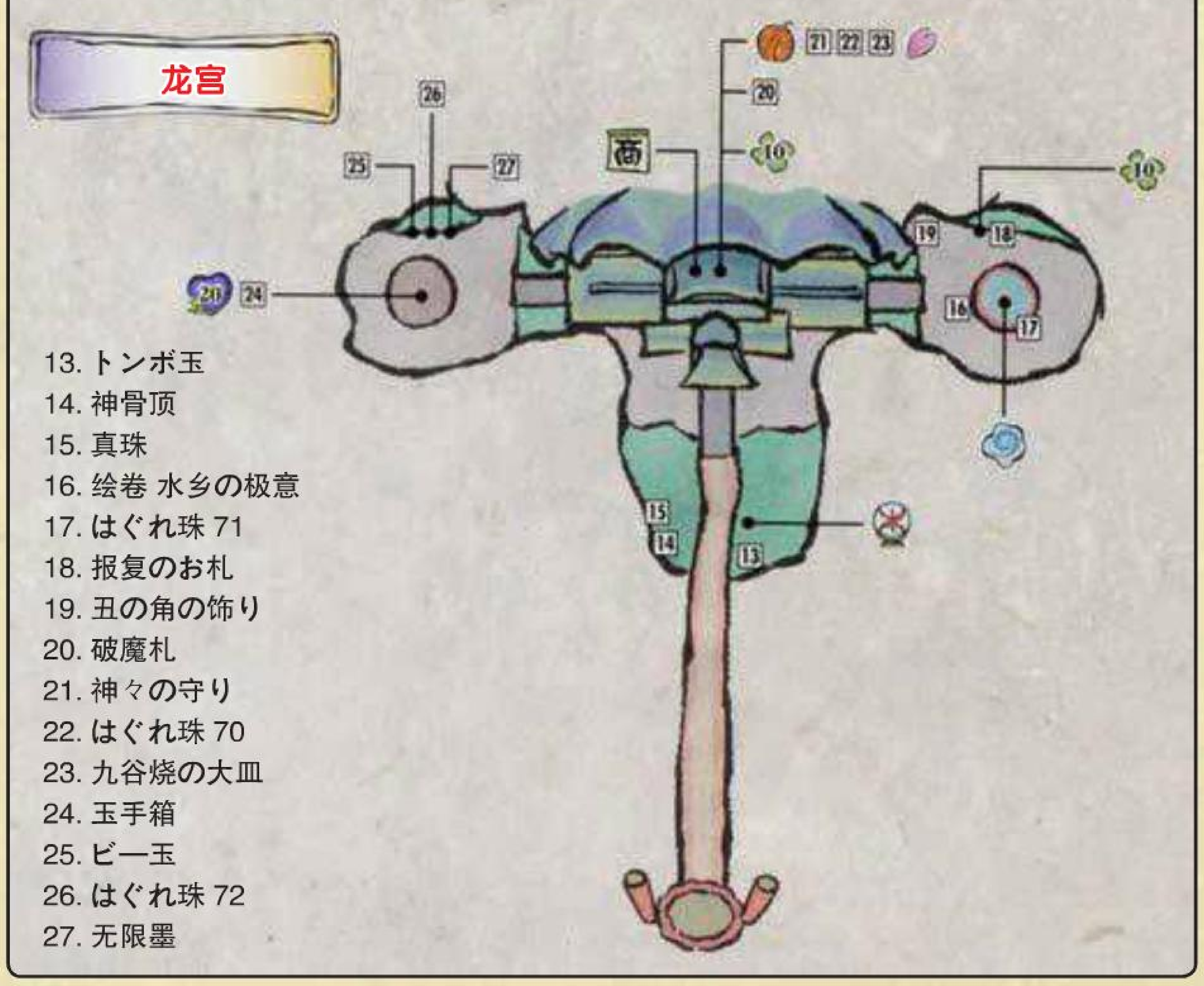
和龙宫的公主交谈，然后去左侧庭院跳入水龙体内。这里只有一条路，径直往下走就可以。中途会拾取到“破魔矢钥匙”，进门后会看到宝物“龙玉”被肉块包裹了起来。去旁边的房间中，将左右两边水池中的红色液体引向屋顶的肉块，三次后肉块破裂，腐蚀性液体全都流了下来。

利用“樱花二 水莲”返回龙玉所在房间，将红色液体引向包裹住龙玉的肉块，三次后入手龙玉。

拿到龙玉后会出现与管狐的战斗。管狐共计9只，分几波出现。单体管狐没什么威胁，但多只一起出现时场面会变得很混乱。多利用“雾隐”降低它们的移动速度再造成伤害是基本打法，但管狐会使用“吸墨”的技能，导致天照的墨葫芦被清空，使用“无限墨”的话能降低难度。胜利后获得妖器“管狐”。然后要在3分钟内逃离水龙体内。







西安京

将管狐交给**ツヅラオ**，再把龙玉交给龙宫公主，从龙玉的影像中看到**ツヅラオ**正在被巨大妖魔袭击。回到两岛原的馅刻寺，跟随**ツヅラオ**的幻影跳入井中，一直往前跑会回到卑弥呼的宫殿。去找卑弥呼时发现她已经暴毙，紧接着天照察觉到了**ツヅラオ**的真正面目——九尾妖狐。

BOSS：化け九十九尾

BOSS 化け九十九尾的 HP 为 30000，这是与她的第一次交手，没什么难点，多使用“雾隐”就可以轻松取胜。

鬼岛

前往两岛原(北)的天望岬，龙宫公主会出现，以其龙的身姿帮天照搭起通往鬼岛的桥梁。这里有大量的岩浆，记得继续佩带“火避けの石简”，就可以利用喷出的岩浆喷泉进入鬼岛内部了。

进门后有存档点和天邪鬼商人，因为接下来的流程中可能会掉血较多，建议先在商人这里购买一些神骨顶备用。整装完毕后先走左侧通路，在房间中拾取到“破魔矢钥匙”，原路返回，再去右边打开妖怪锁进入。

来到地下二层，遇到妖怪疾飞丸。接下来要与疾飞丸赛跑6次，胜利条件就是比疾飞丸更早抵达终点，失败的话就会伤血重来。疾飞丸本身的速度并不算很快，但它可以穿越所有的障碍物，这点就会比天照更有优势。和疾飞丸赛跑的关键就是起跑时一定要处于加速状态下，并且不能碰到任何阻碍，才有获胜的希望。前三次赛跑没什么好特别说的，第4次跳跃尖刺的赛跑，所有的尖刺用一段跳就可以跳过，千万不要使用二段跳，会浪费很多时间；第5次赛跑要从两个齿轮的缝隙间穿过去，因为齿轮会一直移动，所以要预判一下穿越时所在位置；第6次赛跑接近终点时会强制战斗，此时身上有破魔札的话就尽可能地丢吧。

6次赛跑结束后要穿过热线地狱，接着是第7次赛跑。获胜后用“辉玉”炸开墙壁，来到屋外的房顶上。一直往右边走会看到壁神石像，发动“壁足”往上爬，可以拾取到“破魔矢钥匙”。返回第7次赛跑的起点处，用钥匙开门进入，走到尽头房间中，在老虎雕像背上的弓处画上箭矢，击神复活，天照习得新神业“迅雷”。

将外面天空中的闪电引到宝剑上能开启齿轮车的机关，来到一个有挂画的房间里。先穿过挂画往后走，尽头可以拾取到“电电太鼓”，然后再沿着金色装置一直走，最终来到障子迷宫。这里能拾取到不少宝箱，在出口处画“辉玉”离开，回到当初捡到“破魔矢钥匙”的房间。返回入口处，将“电电太鼓”插入机关中，一直向前走到巨大佛像脚下，用“迅雷”将电流传到佛像手持的宝剑上，会出现通往地下的台阶。

往下走的时候会突然传来警报声，紧接着岩浆就会涌起。此时需要玩家用“一闪”攻击场地内的全部眼珠灯笼，这个场地内共有5个灯笼，要一次全部攻击到的话，就要控制天照站在门口的位置，并调节视角，让5个灯笼全部出现在视野内。

解开灯笼机关后来到一处横版过关的场景内，先前往左上角拿“电电太鼓”（太鼓前的栅栏用“一闪”切掉），然后将太鼓装在右边的机关处，继续一路往上，抵达4楼。

来到4楼后，在存档点的左前方拿取“电电太鼓”，从旁边的楼梯上到5楼。踩着金色机关的平台来到“破魔矢钥匙”的上方，松开口中的“电电太鼓”，落到下面拾取“破魔矢钥匙”。对挂轴使用“一闪”后露出后面的墙壁裂缝，再用“辉玉”炸开，开启妖怪锁。

先返回刚才“电电太鼓”的所在地，再一次拾取它。再来到疾飞丸旁，进行第8次赛跑比赛。沿途除了会有蜘蛛干扰外，也会有竹枪从地面刺出，提前跳起就能回避掉。

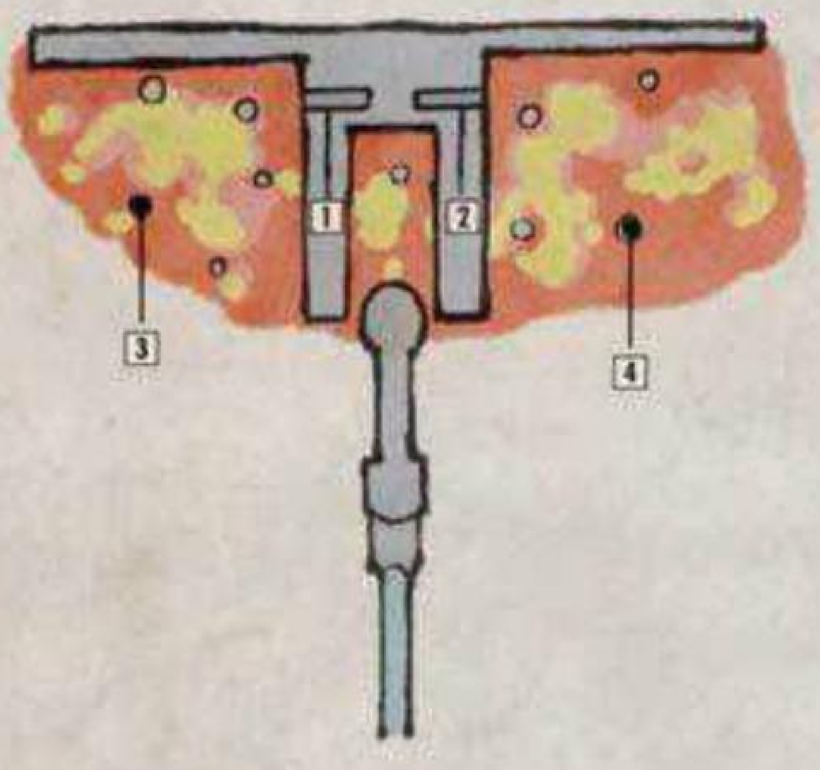
和赤鬼青鬼强制战斗后，用“壁足”画出S型制造出攀爬的途径，再用“雾隐”进入房间中。强制战斗后来到屋外，等在前方的是筈选坊。需要点对5个穴位才能破坏掉它，成功后将与疾飞丸进行最后一次比赛。比赛前可以先从右侧上方的平台跑到对面去，用“辉玉”炸开墙壁后里面会出现桃花。返回疾飞丸处，触发比赛后立刻使用“樱花三 苟卷”就能赢得比赛。再往里面走就是 BOSS 战了。

BOSS：キュウビ



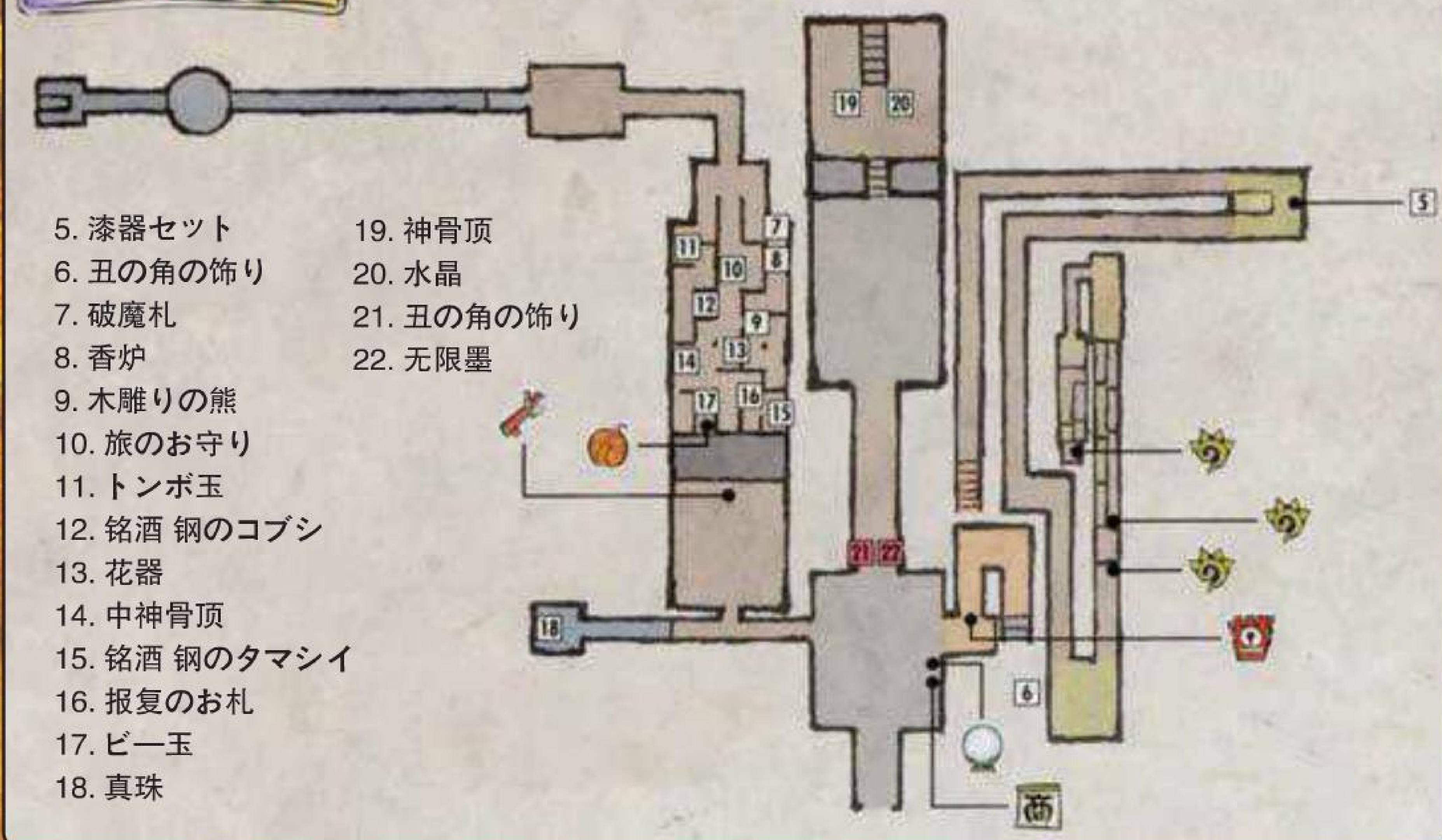
BOSS **キュウビ**的 HP 为 18000，战斗会分为两个阶段。第一阶段是无法对 BOSS 本体造成伤害的，场地上方能看到一些雷云，用“迅雷”将电流引到 BOSS 背的宝剑上，成功的话就会分裂出4个小僧尼，这时候再用“一闪”或是普通攻击逐一消灭她们就可以。但是**キュウビ**也会使用神业来破坏天照的神业能力，因此速度一定要够快。消灭掉全部8个小僧尼后就进入战斗的第二阶段。此时可以直接攻击 BOSS，但是她移动速度非常快，伤害也蛮疼的，多使用“雾隐”和“辉玉”来造成伤害是比较有效的打法。

鬼岛入口



鬼岛入口、1层的宝箱
1. 水晶
2. 破魔札
3. 真珠
4. 黄金の桃

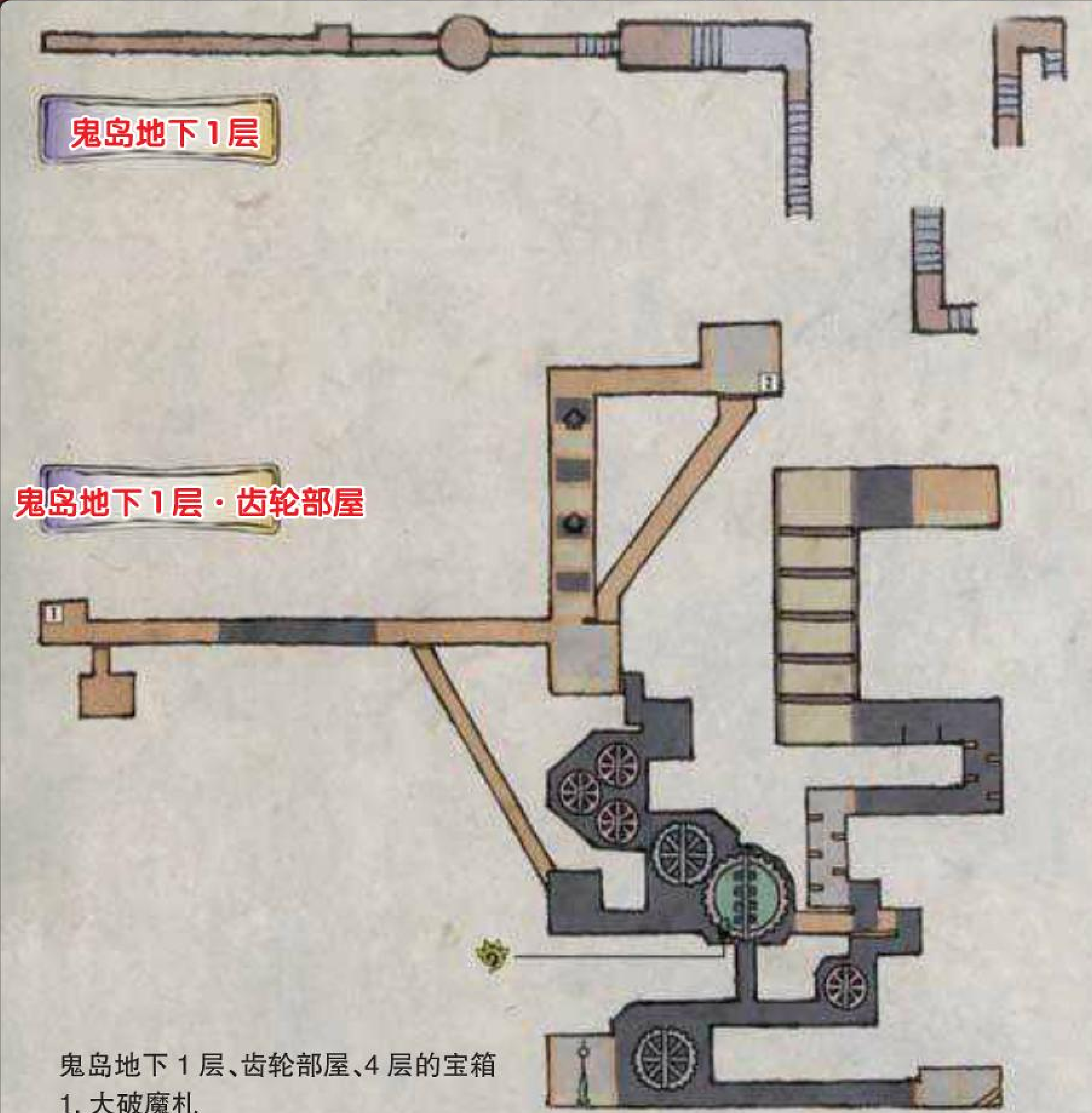
鬼岛入口1层



5. 漆器セット
6. 丑の角の饰り
7. 破魔札
8. 香炉
9. 木雕りの熊
10. 旅のお守り
11. トンボ玉
12. 铭酒 钢のコブシ
13. 花器
14. 中神骨顶
15. 铭酒 钢のタマシイ
16. 报复のお札
17. ビ—玉
18. 真珠
19. 神骨顶
20. 水晶
21. 丑の角の饰り
22. 无限墨

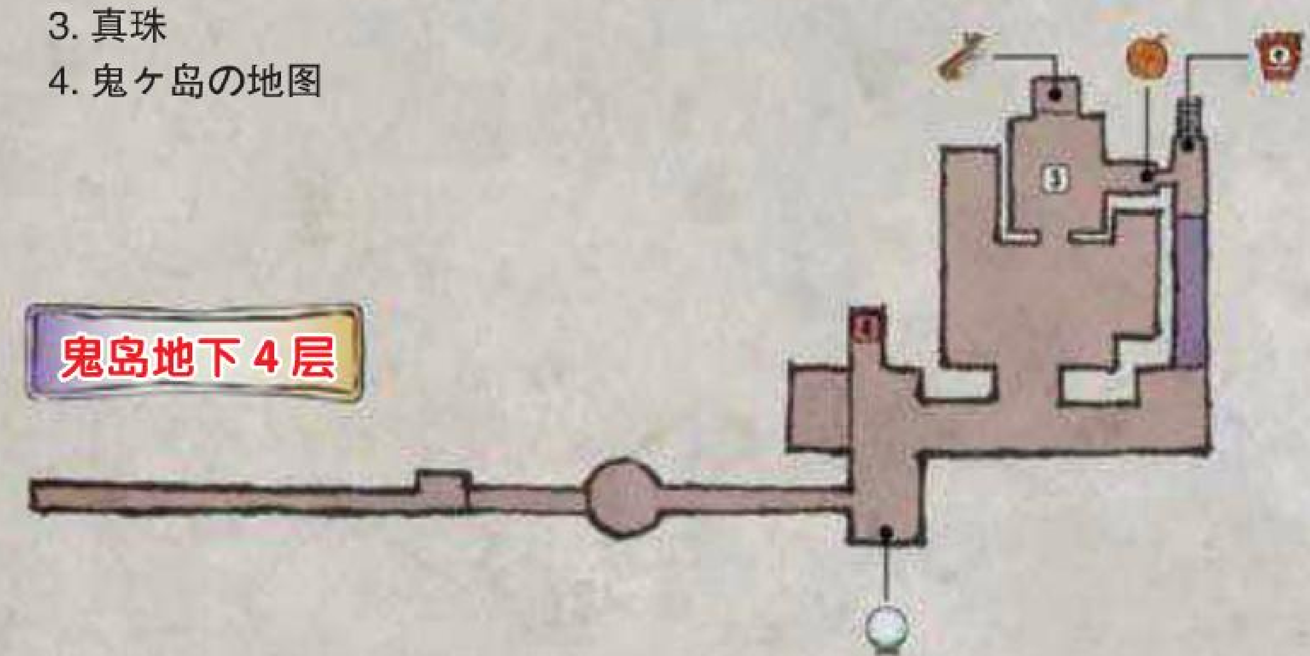
鬼岛地下1层

鬼岛地下1层・齿轮部屋

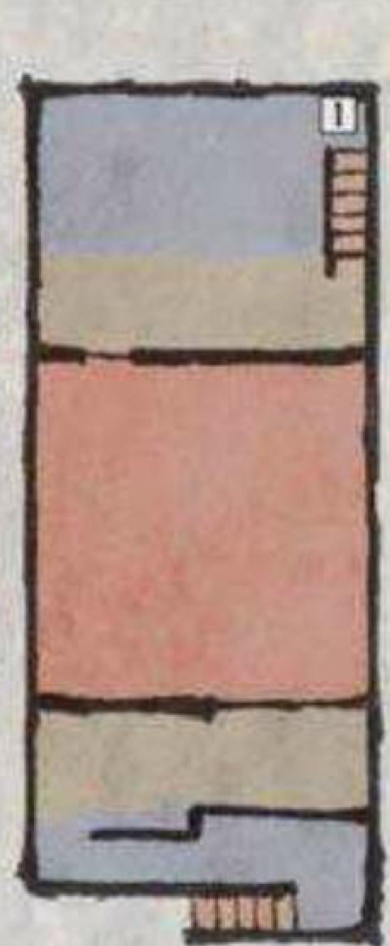


鬼岛地下1层、齿轮部屋、4层的宝箱
1. 大破魔札
2. 真珠
3. 真珠
4. 鬼ケ岛の地图

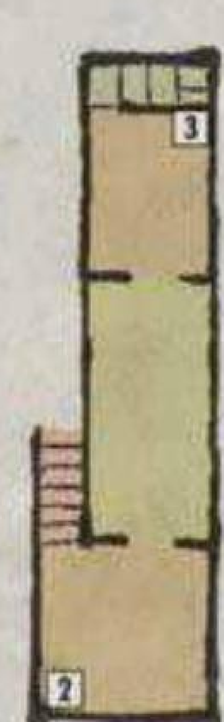
鬼岛地下4层



鬼岛地下2层

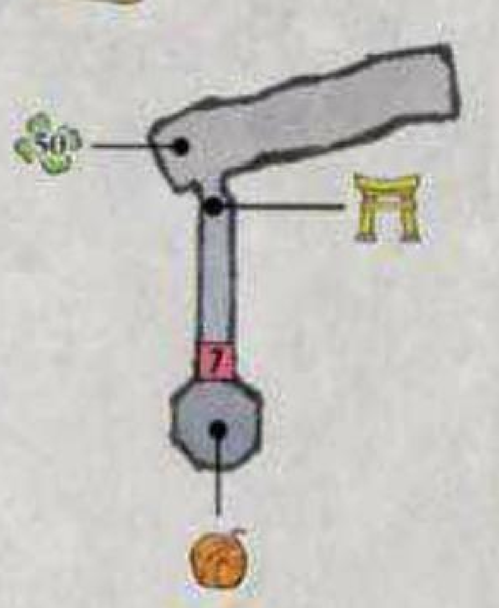


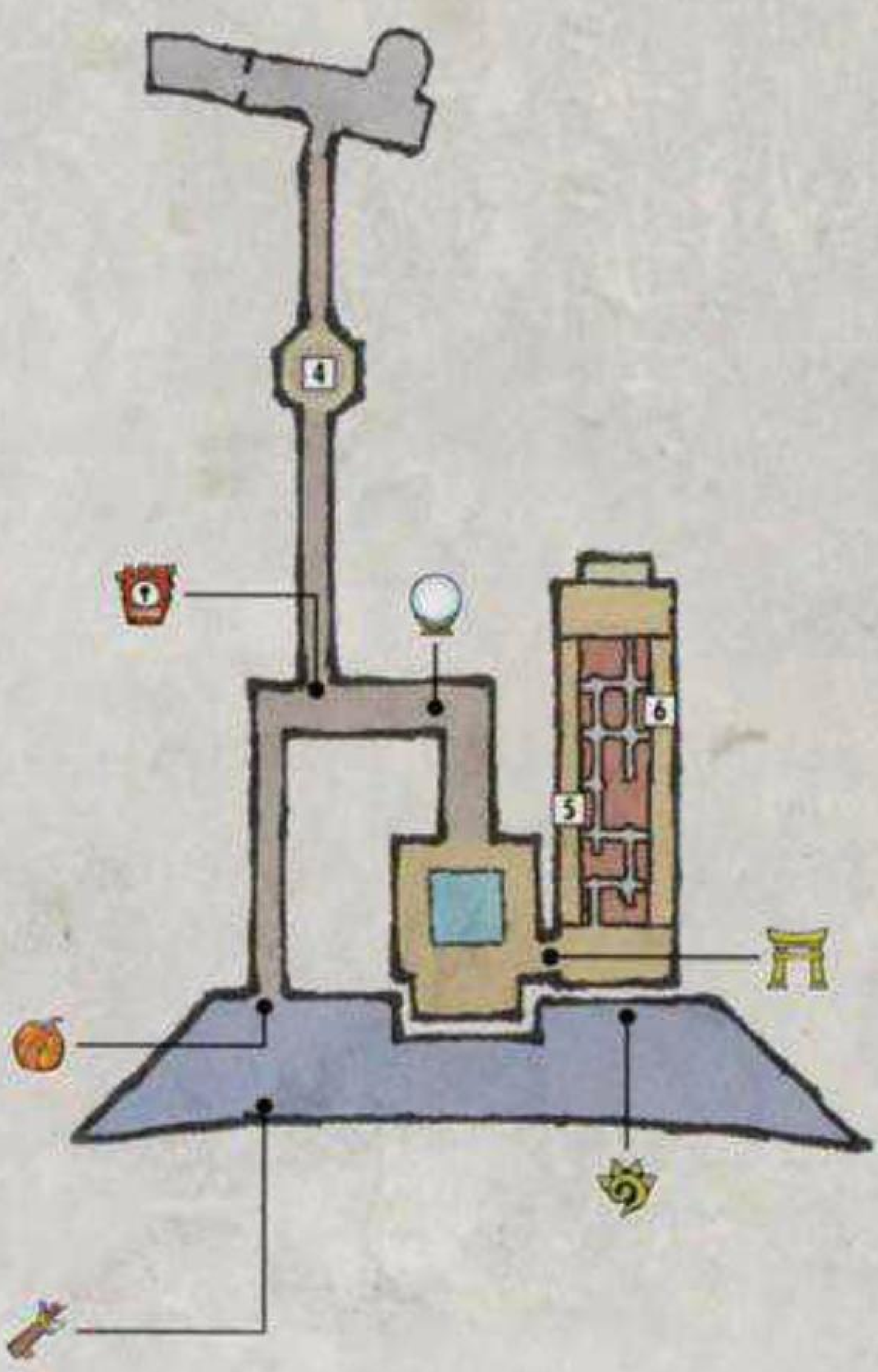
鬼岛2层



鬼岛地下2层、2层、3层的宝箱
1. 水晶
2. 中破魔札
3. サンゴの欠片
4. 神々の守り
5. 真珠
6. 黄金の桃
7. 大破魔札

鬼岛2层

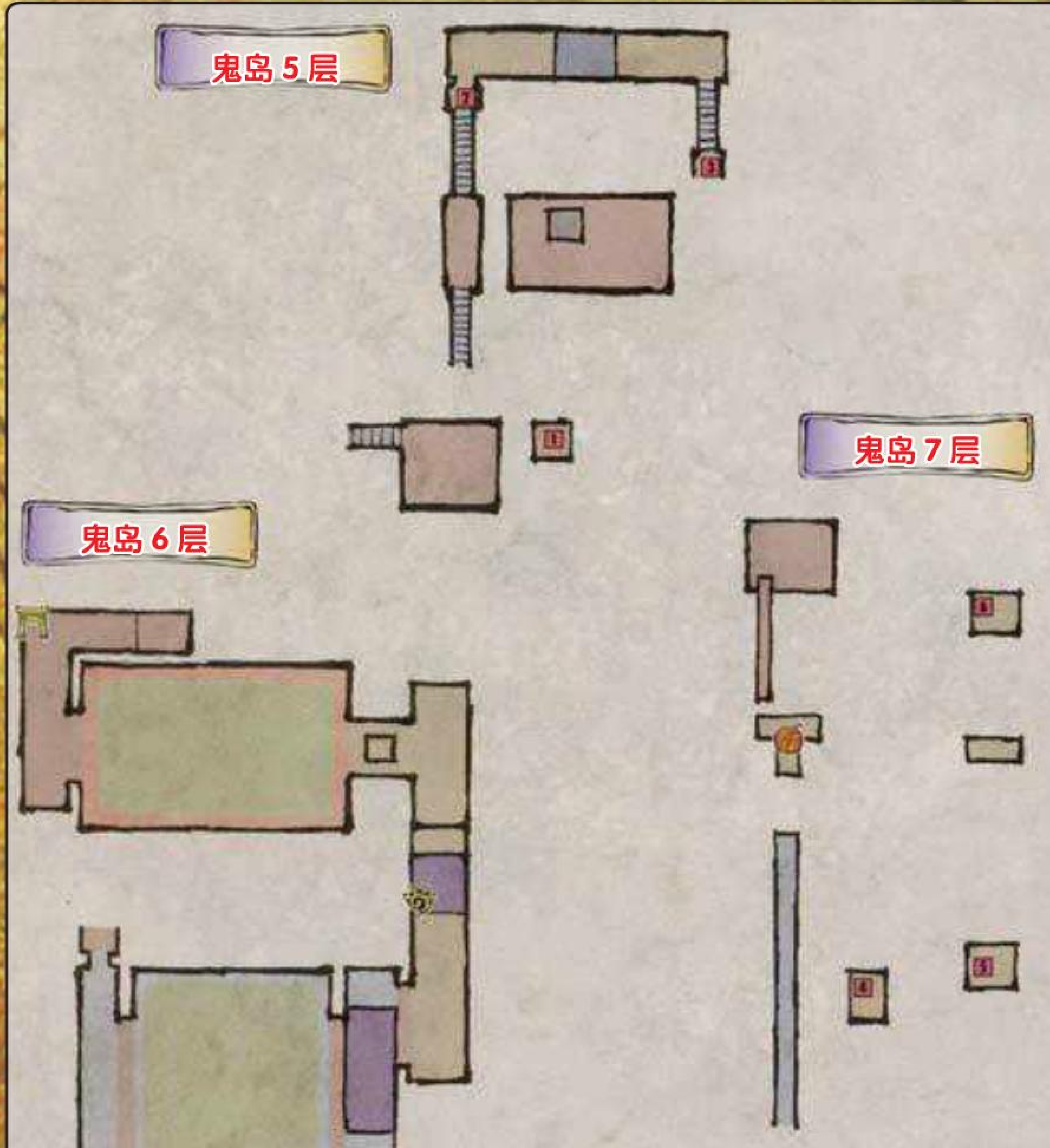




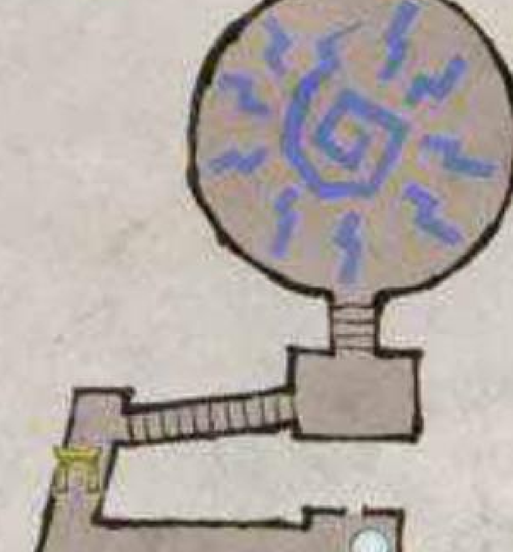
鬼岛5层

鬼岛6层

鬼岛7层



鬼岛8层



鬼岛5层、6层、7层、8层的宝箱
1. 报复のお札
2. 漆器セット
3. 丑の角の饰り
4. 水晶
5. 水晶
6. 真珠

常暗之皇之章

カムイ

从鬼岛返回天望岬，**ウシワカ**已经在此恭候多时了。交谈后从人鱼泉赶回神州平原，从天空中传来的炸雷声与不时划破天际的闪电似乎都在预示着一场更惨烈的战斗即将展开。

打开地图可看到猫爪标志，发动“壁足”爬上去后能看到一处类似于炮台一般的遗迹。将天空中的闪电引到遗迹伸出的宝剑上，从打开的小门进入来到极寒之地**カムイ**。

BOSS：オキクルミ

进入前方的小屋子里，触发与**オキクルミ**的 BOSS 战。战斗分为两个阶段，第一阶段**オキクルミ**是人型，HP 为 30000，攻击手段为突进和丢冰剑。冰剑可以用“一闪”打回去，神业推荐使用“辉玉”。第二阶段为兽态，HP60000，会分裂出 2 个分身，持续使用“雾隐”+“辉玉”就能解决掉它。

ウエペケレ

战斗胜利后穿过隧道来到**カムイ**深处，右侧会遇到弓箭手**ヨイチ**。当他射出箭时用“迅雷”将电流引到箭上就能展开对面的岩石，出现塞之芽。用“花咲”净化**カムイ**地区后，从地图最上方的出口前往**ウエペケレ**。刚来到**ウエペケレ**时，所有屋宅都是大门紧闭，沿台阶一直前进到最高平台上，和站在门口的**サマイクル**对话。但此人显然不太欢迎天照和一寸，我们只得先返回村口。即将离开时时，少女**カイポク**出现，将天照领到自己家中，对话后再返回高台上，和村长交谈，接受寻找灵力少女**ピリカ**的委托。

离开村长家的同时，地图右上角通**エゾフジ**山麓的大门就会开启。沿着左边的山道一直走到山顶，和祈祷师对话后入手道具“**セワポロロ**”。返回村口，和**カイポク**一起赶往**ヨシペタイ**。

ヨシペタイ

接下来就要跟随**カイポク**在限定时间内穿过**ヨシペタイ**，沿途会有妖树和落冰干扰，不过 5 分钟的时限大体来说还是比较宽裕的，不要一味地跟着**カイポク**跑，在片区域内的岔路里有两颗**はぐれ**珠，想要达成全收集的玩家记得来收集。跑过三个场景后就会来到一寸的故乡——**ポンコタン**。

直走来到正前方的房间中，和一尺爷爷交谈。然后去右边的房间找**ミヤビ**，从她口中得知幽门扉的事。返回一尺爷爷的屋子，再次交谈后就可以离开**ポンコタン**了。

继续往里面走，来到**ヨシペタイ**的后半程。同前半程一样，也需要在 5 分钟内通过三个场景。这三个场景中的机关更多，巨大雪球最好用红莲融化掉，如果被冰柱砸中的话用“一闪”切开能缩短硬直时间。

カムイ



カムイ的宝箱
1. 绘卷 辉玉 三式
2. 绘卷 月の民
3. アメジストの风镇
4. はぐれ珠 76
5. 太阳のかけら
6. はぐれ珠 79
7. 银の怀中时计
8. はぐれ珠 78
9. 黄金砥粉
10. 真珠
11. 白磁の壶
12. 报复のお札
13. 大破魔札
14. はぐれ珠 75
15. はぐれ珠 74
16. ギヤマングラス
17. 琥珀の风镇
18. はぐれ珠 77
19. 水晶
20. 黄金の桃

ウエペケレ

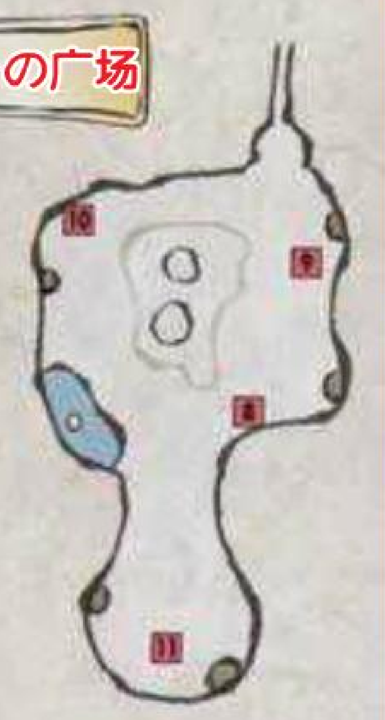


ウエペケレ、エゾフジ山麓、ウエペケレの广场的宝箱
1. 太阳のかけら
2. はぐれ珠 81
3. 翡翠の风镇
4. はぐれ珠 80
5. ギヤマングラス
6. はぐれ珠 82
7. 九谷烧の大皿

エゾフジ山麓



ウエペケレの广场

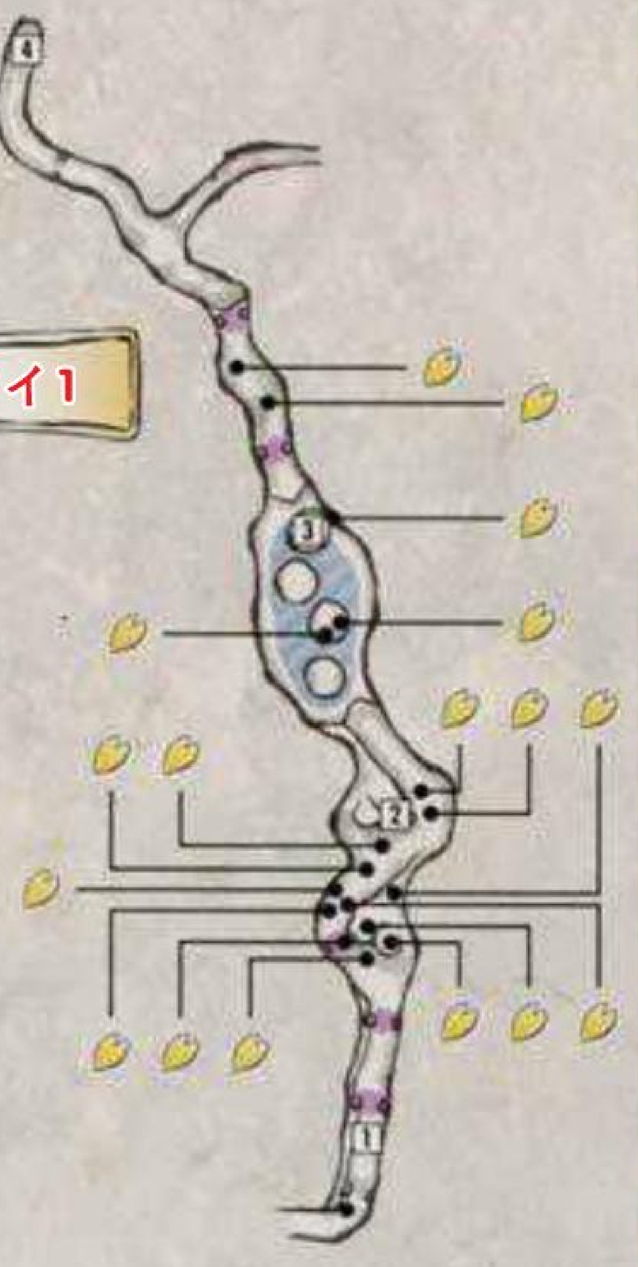


8. 白磁の壶
9. 水晶
10. 中破魔札
11. はぐれ珠 83
12. 绘卷 异文明の存在
13. 太阳のかけら
14. 白磁の壶
15. はぐれ珠 87
16. 银の怀中时计
17. 绘卷 一闪 三式
18. ギヤマングラス
19. はぐれ珠 84
20. はぐれ珠 86
21. はぐれ珠 85

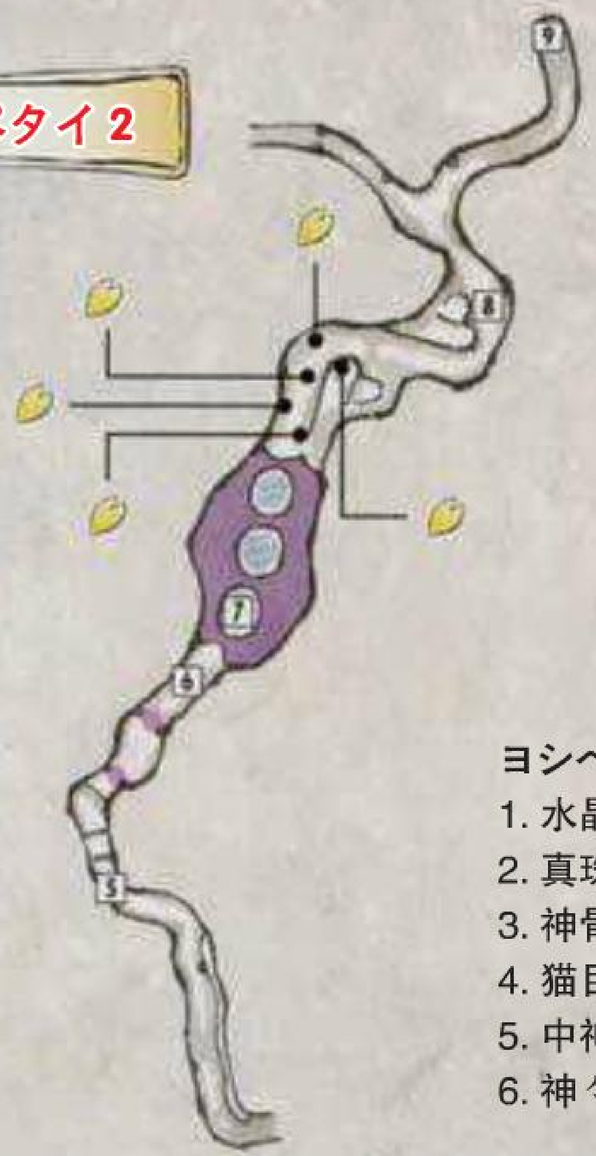
ヨシペタイ入口



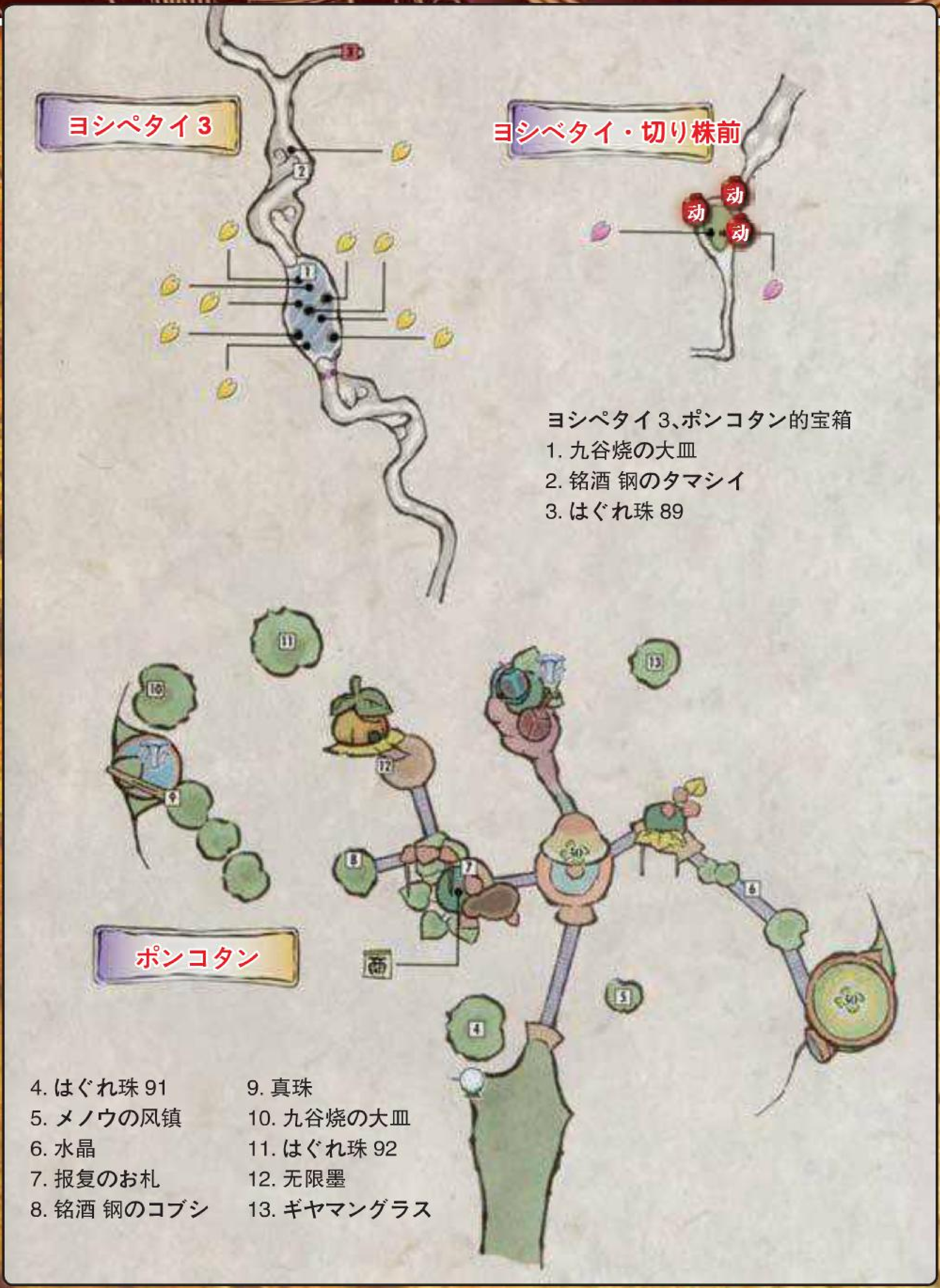
ヨシペタイ1

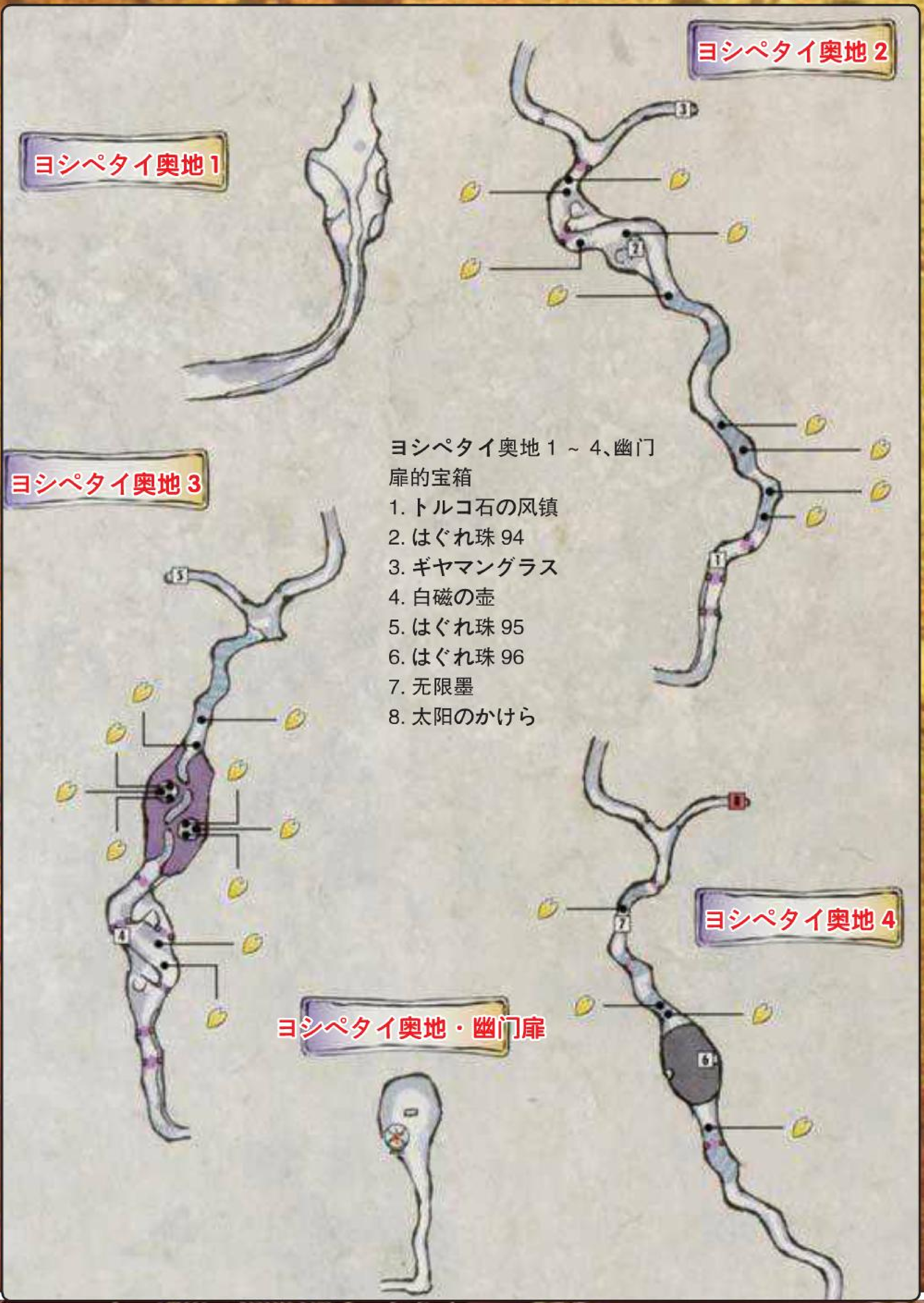


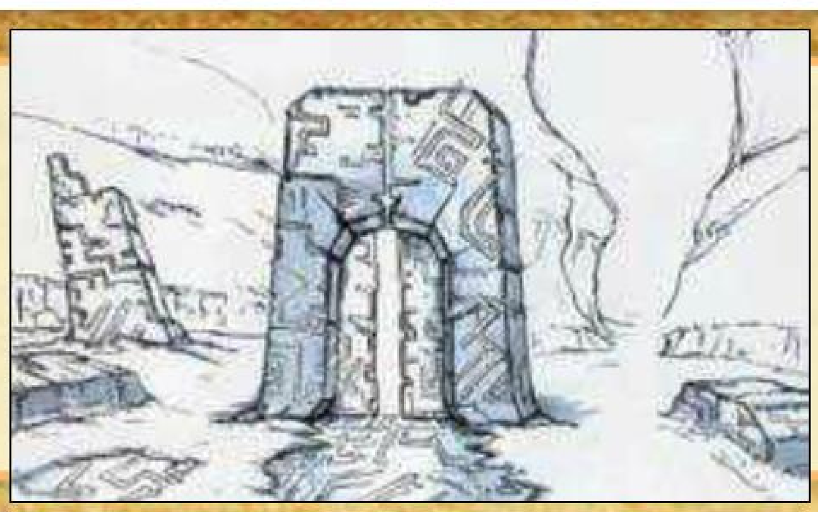
ヨシペタイ2



ヨシペタイ入口、ヨシペタイ1、ヨシペタイ2 的宝箱
1. 水晶
2. 真珠
3. 神骨顶
4. 猫目石の风镇
5. 中神骨顶
6. 神々の守り
7. 白磁の壶
8. ギヤマングラス
9. はぐれ珠 88







神木村(百年前)

ヨシペタイ的尽头就是幽门扉,门的另一端是 100 年前的神木村。去找**イザナギ**,他就睡在自家的屋外,撞醒他后有一场 BOSS 战。

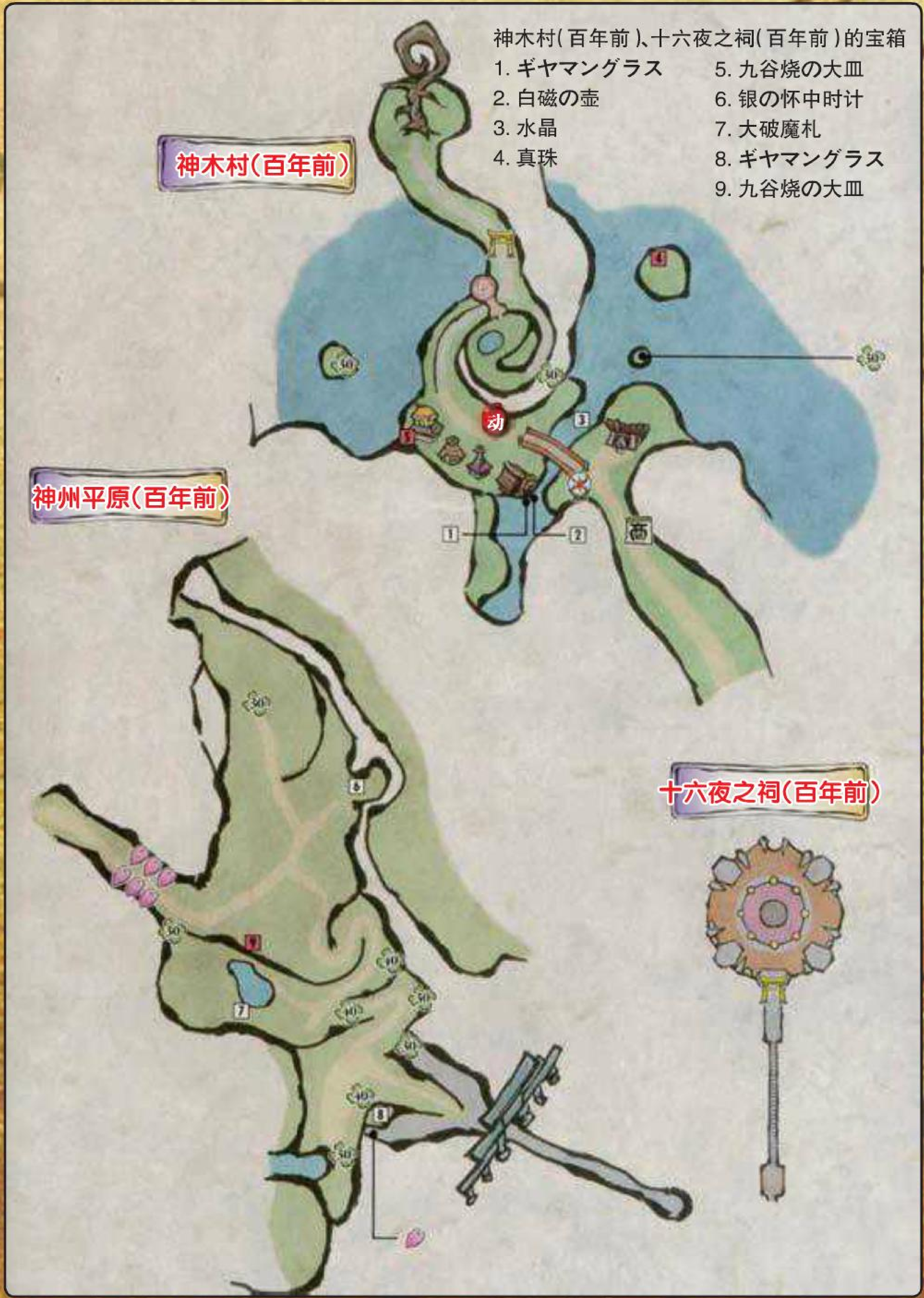
BOSS:イザナギ

イザナギ的 HP 为 80000,攻击方式有斩击和丢掷 5 柄短刀这两种,斩击前有较长时间蓄力,很容易躲开。如果之前已经在道场中学会了"神业 あびせ身"的话战斗基本无压力,一连串攻击后接一个回避冲刺就能打得**イザナギ**毫无还手之力。

胜利后**イザナギ**暂时陷入昏厥状态,八岐大蛇将这次祭品的目标选定了**イザナミ**。剧情后去瀑布旁找到**イザナミ**,轻推左摇杆慢慢接近放在河边的衣服,拾取后返回**イザナギ**所在地,将衣服给他穿上后带他去十六夜之祠。

BOSS:真・八岐大蛇

BOSS 真・八岐大蛇的招式和之前没有变化,就是血更厚了点,按照之前的打法就可取胜。胜利后获得神器"天丛云剑",并成功救出少女ピリカ。



イリワク神殿

带着**ピリカ**返回原本的时代,去**エゾフジ**山麓的山顶。剧情后进入大门,来到**イリワク**神殿。

刚进入神殿就会遭到冰柱和炮弹的联合夹击,要对付炮台只能先发动"雾隐"再用"一闪"将炮弹打回去。来到神殿内部,先走右边,进入一个有巨大天平的房间。用"红莲"将天平右边秤盘上的两块冰融化,再将房间里的两盆魔盆栽放到右边秤盘上,用"花咲"令其成长,天平就会达成水平状态,左边墙壁上出现木板搭成的通路。

用"疾风"吹动冰球一点点往前移



动，最终抵达前方机关位置，里面的门就会打开，从中拾取到“破魔矢钥匙”。

原路返回，打开妖怪锁，进入前方房间中。将场地中央的冰块融化掉，出现水池。发动“水乡”制造喷泉，来到建筑的外壁。

沿着外壁往上走，中途也会出现妖怪大炮干扰，还是用“雾隐＋一闪”的方式清理掉。高速旋转的齿轮也要用“雾隐”才能通过。

来到有存盘点的场地内。直走先通过一排高速旋转的齿轮，然后会看到一些身体燃烧着火焰的蜘蛛挡在路前。这时候还暂时拿它们没办法，只能发动“雾隐”后通过，紧贴着右侧墙壁前进会比较安全。

抵达尽头的广场，这里能看到一个巨大的留声机状吹雪装置。先用“辉玉”炸开墙壁的裂缝，进入山洞中吹开树叶能获得关于吹雪装置的提示。返回装置前，用“红莲”融化左侧拉杆上的冰，然后使用“雾隐”令机关转动变迟缓，当第一个眼睛在上方时对拉杆使用“一闪”、第二个眼睛在右边时对拉杆使用“一闪”、第三个眼睛在左边时对拉杆使用“一闪”，成功后最后一个笔神冻神复活，天照习得新神业“吹雪”，并获得神器“八咫镜”。

回到刚才的存档点场景中，对上下移动的着火蜘蛛使用“吹雪”，跳到上方的桥上。接着借助蜘蛛继续往上移动，用红莲融化壁神雕像旁的冰块会出现桃花，发动“茑卷”跳到壁神脚下，再用“壁足”往上爬。

来到有高速旋转齿轮的房间，右侧的小平台上能拾取到神殿的地图。右上角的门被冰封住了，使用“八咫镜”就能将其融化。继续往前走，没有路的地方可以对对面的冰柱使用“吹雪”来制造冰平台通过，但要注意这些冰制平台一段时间后就会破掉，所以要赶紧通过，不要停留。

经过几棵妖树后来到有喷火装置的走廊，对装置使用“疾风”可以暂时熄灭火焰，但在对面还有一门妖怪大炮，需要用“雾隐＋一闪”消灭掉。

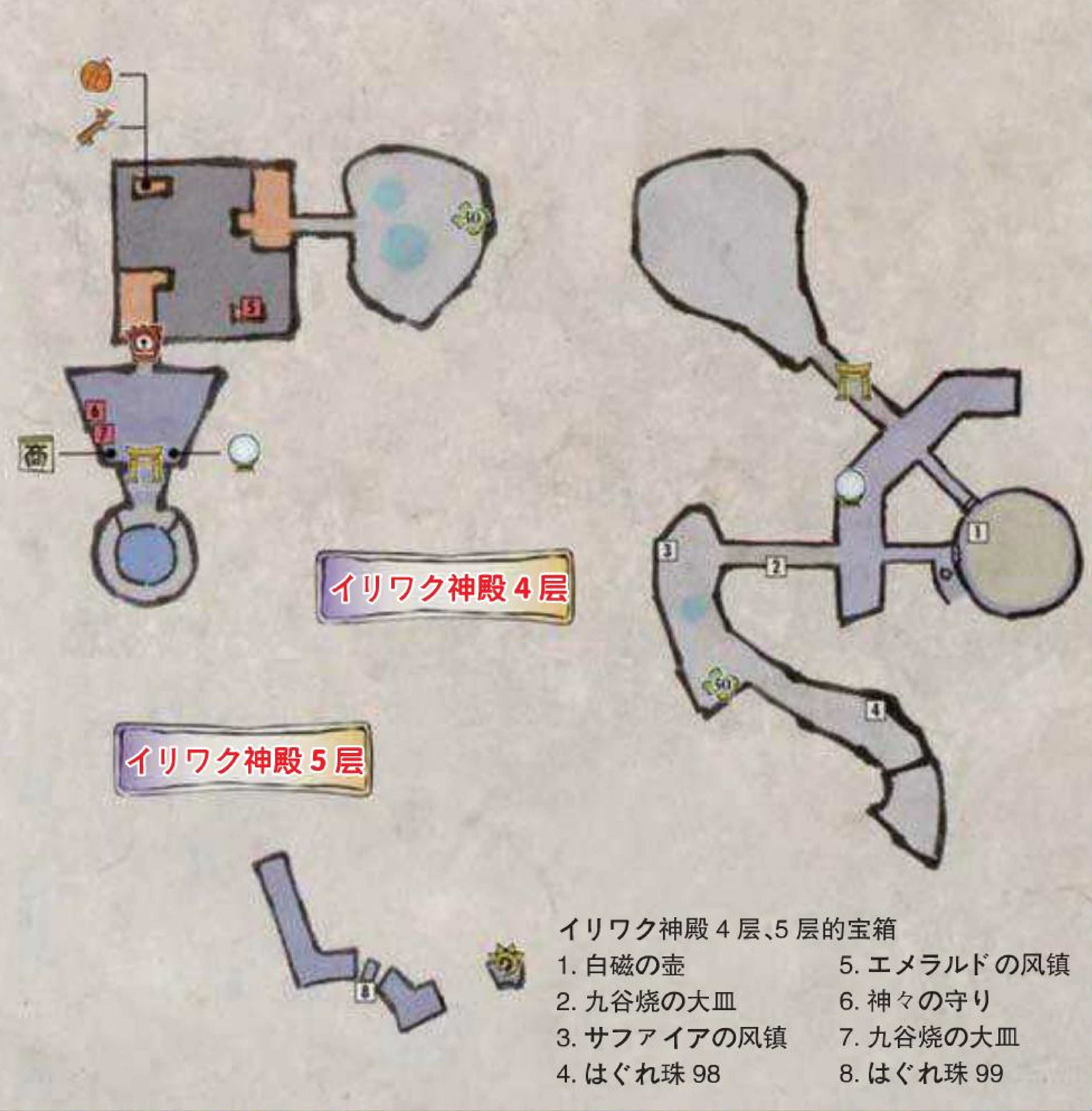
继续往里面走，接着出现的是冰面组成的走廊，对面同样也有一门妖怪大炮。站在冰面上不太方便使用“雾隐＋一闪”，可以先跑到中央部分的地面上再伺机消灭大炮。不过这块地面的上方会持续掉落冰柱，站在墙壁旁相对更安全。

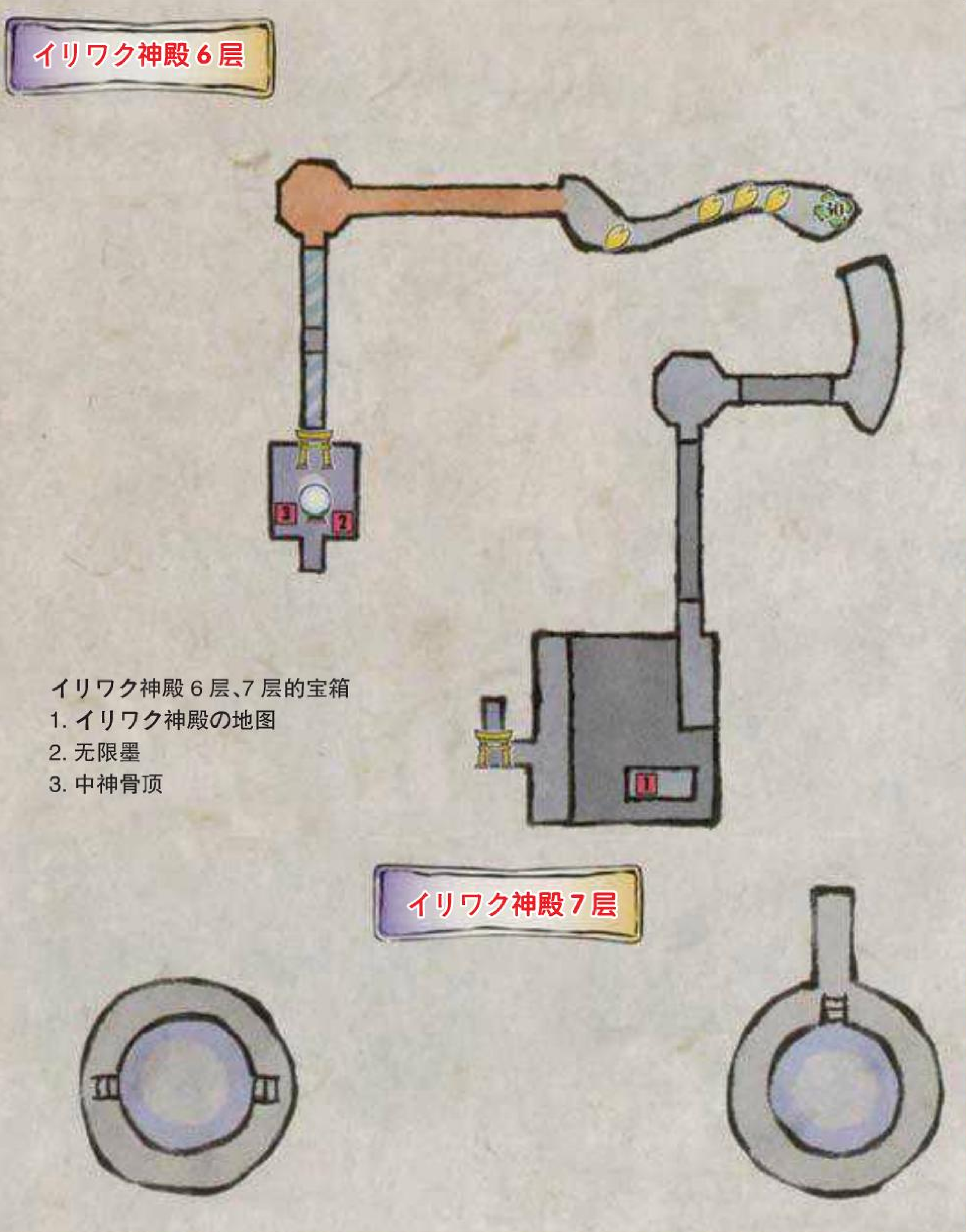
来到神殿的屋顶，会遭遇黄金魔神**モシレチク**。这场 BOSS 战因为会有百年前的白野威加入而变得异常简单，玩家基本不用出手攻击，在一旁观望白野威虐杀 BOSS 即可。胜利后白野威为保护**オキクルミ**而身负重伤，捡起魔神掉落的齿轮，和**オキクルミ**对话后返回下层。

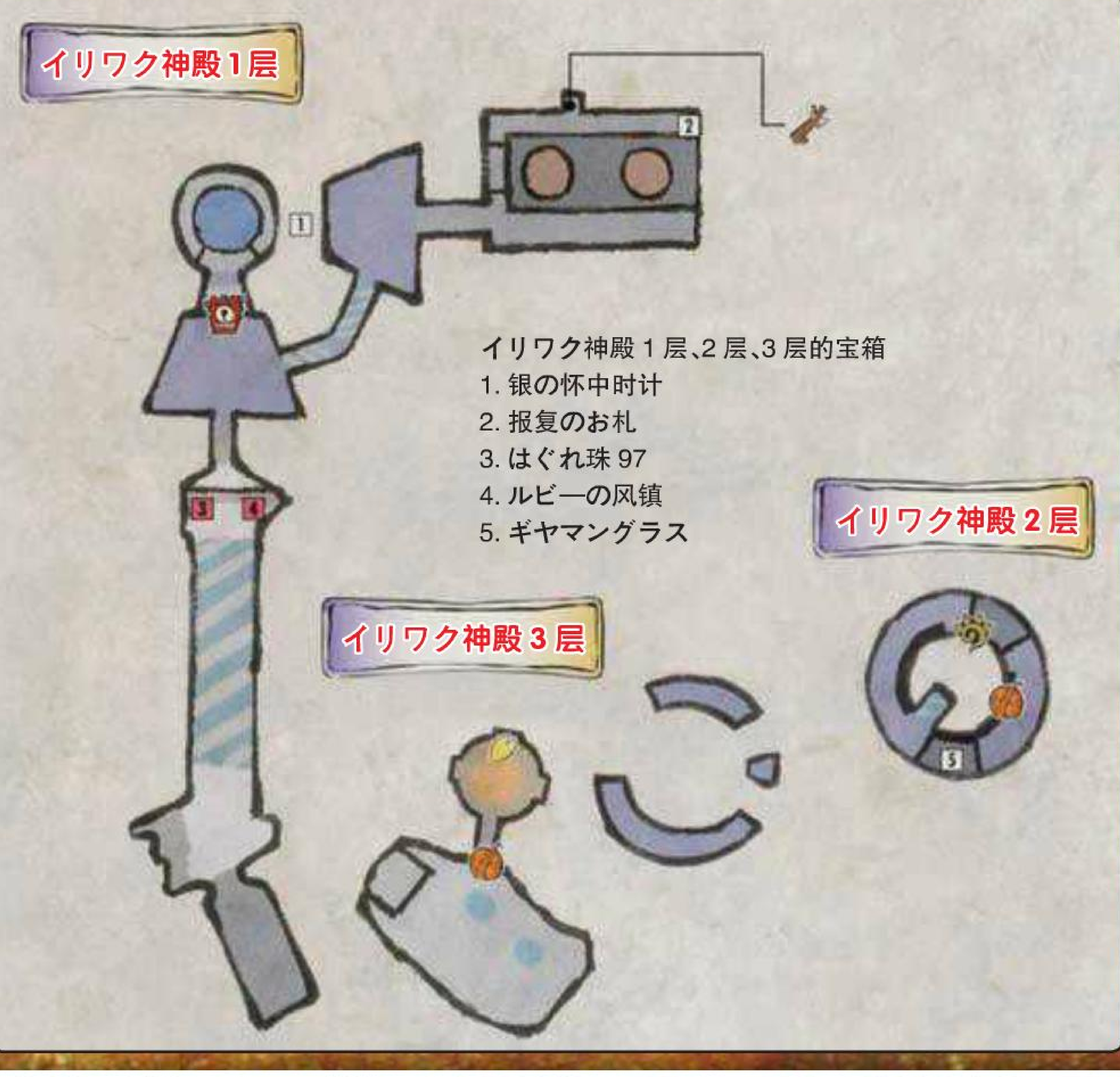
将齿轮装在存档点右侧的门上，开门后来到户外。在悬崖的另一侧有 5 门妖怪大炮，用这边的大炮可以清理掉其中的 4 门。然后用“吹雪”制作出冰桥，去往对岸。残余的一门妖怪大炮此时会频频发射炮弹干扰，加之冰桥的存在时间较短，一定要尽快用“雾隐＋一闪”清理掉。

消灭了全部的妖怪大炮后，入口处的封印就会解开，先不要进入，在场地左侧有一块巨大冰柱，用“红莲”融化后会出现一颗雪球，用“疾风”将雪球吹入房间中，再利用“吹雪”令燃烧的旋转齿轮暂时停止运动。先到左上角的小平台上炸开地面裂缝，拾取“破魔矢钥匙”，然后去左下角开门。

做好万全准备后和**オキクルミ**对话选择第一个选项，剧情后来到屋顶和双魔神交战。







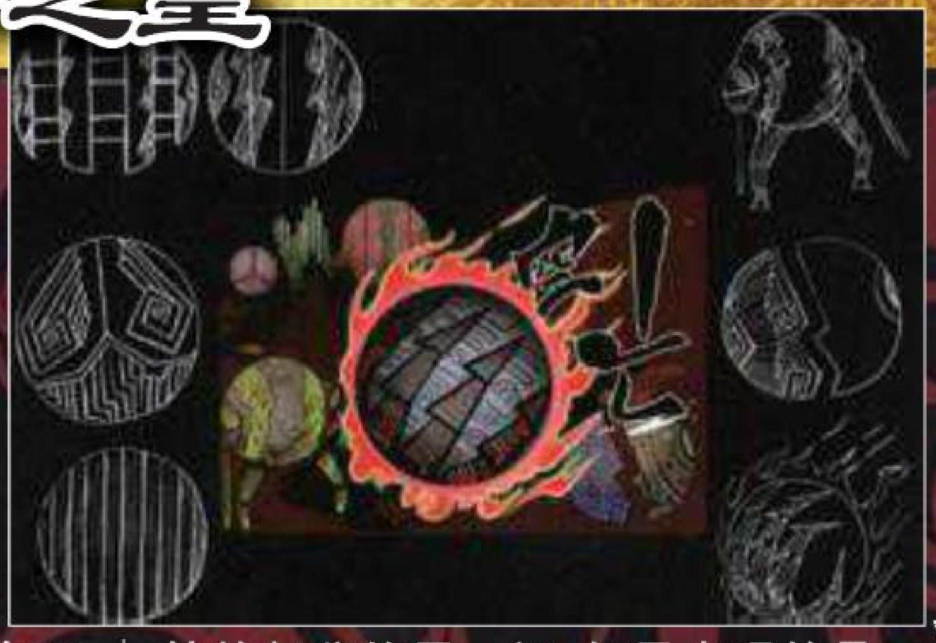
BOSS：モシレチク／コタネチク

BOSS **モシレチク**和**コタネチク**的 HP 各为 70000。两者的攻击方式都是以投掷道具为主，冰、妖树弹、蜘蛛卵要用“一闪”打回去，爆弹用“红莲”，剑光线用“迅雷”。成功之后 BOSS 会暂时气绝，接着**オキクルミ**会跑到天照身旁并出现△键提示，将**オキクルミ**射出去后再近身攻击 BOSS 就可以了。除了上述几个技能外，**モシレチク**还会使用“时间加速”，应对手段为“雾隐”；**コタネチク**会使用“时间停止・突刺”，应对手段为“一闪”。战斗胜利后获得最后一片太阳的碎片。

箱舟ヤマト

剧情后箱舟**ヤマト**浮出了冰面，从彩虹桥进入其中就是最终战了（注意！一旦进入船内就无法再返回外界了）。船内的构造非常简单，先去 5 条支路中再分别与之前交手过的 5 位 BOSS 再战（女郎蜘蛛、赤**カブト**、八岐大蛇、**エキビョウ**、九尾狐），全部获胜后场地中央的传送点就会开启，上去与最终 BOSS 常暗之皇交手。

BOSS：常暗之皇



战斗开始前，常暗之皇会夺走天照的所有笔神之力，天照变成了一只普通的白狗，因此接下来的战斗就是将神业逐一夺回的过程。没有神业的天照战斗力很低，如果此时玩家身上有破魔札的话，可以拿出来用，一次就能夺回“画龙”。获得“画龙”后就能使用神器了，建议将勾玉装备在里武器上，从远处持续攻击 BOSS，陆续取回“一闪”和“樱花”。当 BOSS 气绝后会出现提示，使用“花咲”进入第二阶段。

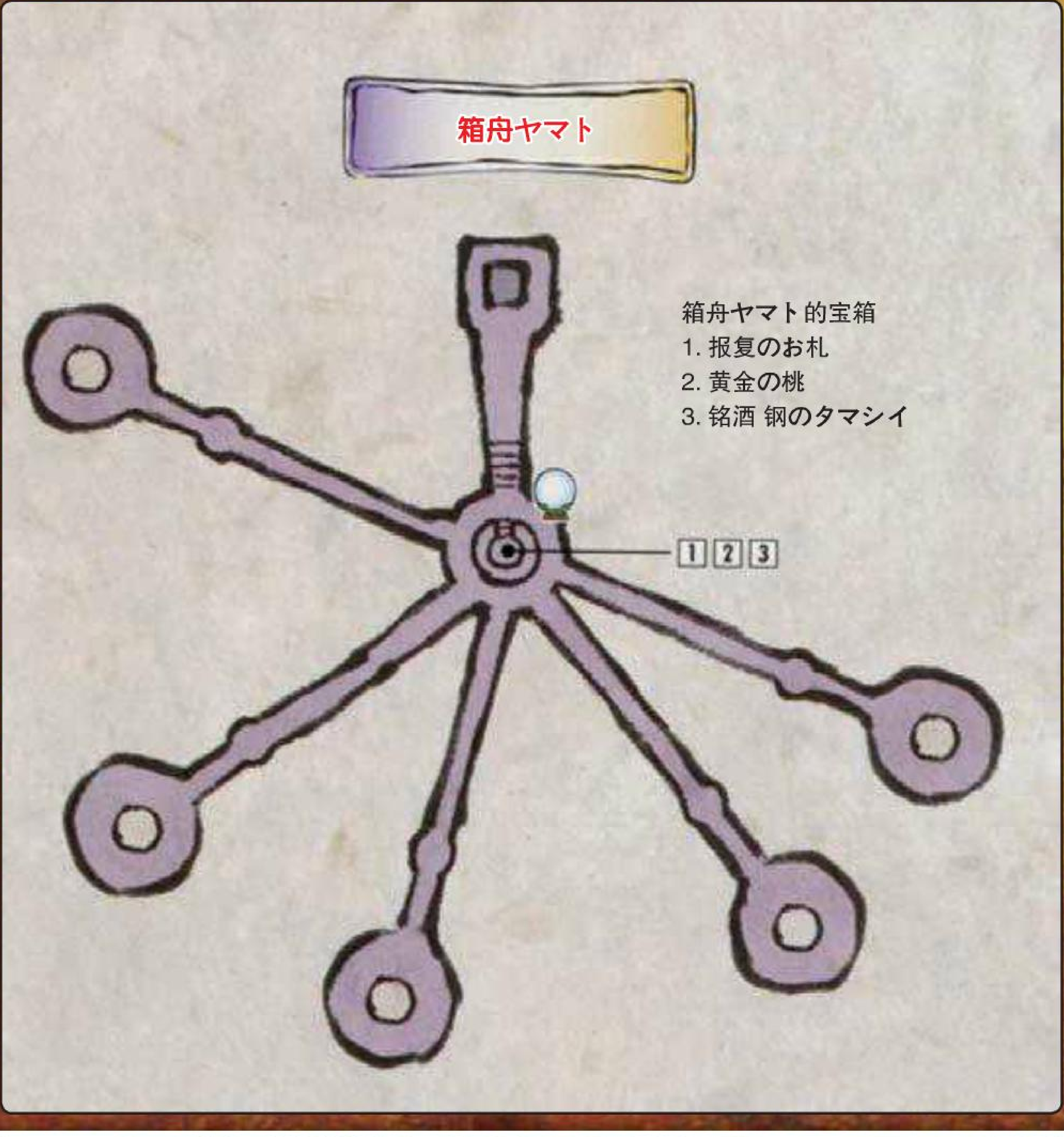
第二阶段依旧是以远程攻击为主，相继取回“辉玉”和“水乡”。取回“水乡”后当 BOSS 全身着火时用“水乡”熄火再用“辉玉”能造成不错的伤害。当取回“月光”之后，BOSS 浮到空中时对天空画出月亮，巨大的**イサノオ**就会出现挥剑斩向 BOSS，暴露出其内核。此时再用“辉玉”和普通攻击就可乐胜。

第三阶段需要一点点运气成分，BOSS 变身成巨大的老虎机，对其旋转的部分使用一闪，如果出现的是三个相同的图案，那么就会依次取回“疾风”、“红莲”和“雾隐”。但如果不是相同图案的话，BOSS 就会火、冰、雷、爆弹、妖树玉等来攻击天照。当 BOSS 丢出道具时用“一闪”打回去对其造成伤害，火焰和雷云要用“疾风”吹散。BOSS 血量为零后对它使用“疾风”后进入第四阶段。

第四阶段的 BOSS 会长出手脚，并频繁使用导弹。先在远处用勾玉攻击，取回“壁足”和“迅雷”。当 BOSS 高举双手时手臂会变成宝剑，用“迅雷”将电流引到 BOSS 身上就能令其吐出内核。最后取回“吹雪”，战斗结束。

BOSS：常暗之王最终形态

最终形态的常暗之皇会使用“陨石”、“雷玉”、“光线”等快速攻击，及时使用“雾隐”能减少不必要的伤害。当画面完全转黑时，天照的墨葫芦也会被强制清空，赶紧使用“无限墨”，在天空中画出太阳就能恢复普通状态。总之这是最后的战斗了，身上有什么攻击防御道具不要吝啬尽可能地使用吧！



任务详解

No.1 蜜柑婆婆的晾晒日常

地点：神木村
人物：**ミカン**婆婆
奖励：幸玉 ×7

和神木村站在河水旁洗衣服的蜜柑婆婆对话，用“画龙”在她旁边的两根枝杈间画出晾衣杆，然后在天空中画出太阳。入夜后前往蜜柑婆婆家中可以获得樱饼。

No.2 挖萝卜

地点：神木村
人物：**ムシカイ**
奖励：幸玉 ×7

和站在萝卜地旁的小孩**ムシカイ**对话，然后在萝卜地中连续挖出 10 根萝卜，并将最后一个萝卜交给**ムシカイ**。挖萝卜时**ムシカイ**的老妈会气急败坏地来揍天照，可以用墨涂黑老妈的脸，让她片刻无法行动。

No.3 虚无僧的挑战

地点：神木村→**クサナギ**村→西安京贵族街
人物：虚无僧
奖励：幸玉 ×7、**はぐれ**珠 52

和虚无僧对话，然后在限定时间内打倒敌人。神木村要求 12 秒，**クサナギ**村 25 秒，西安京贵族街 30 秒。完成西安京贵族街的讨伐后会入手“**はぐれ**珠 52”。



No.4 蜜柑爷爷的真神乐

地点：神木村
人物：**ミカン**爷
奖励：幸玉 ×20、“樱花二 水莲”

先将神木村中的 15 棵樱花树开花，然后协助**ミカン**爷完成真神乐舞蹈。15 棵樱花树的位置如图所示。

No.5 神真的存在吗？

地点：神木村→西安京庶民街
人物：**サザンカ**和**ツバキ**
奖励：幸玉 ×10、幸玉 ×20、**はぐれ**珠 50

看过蜜柑爷爷的真神乐之后去神木村的神木那里，从鸟居外侧绕到神木脚下，和姐妹们对话，再撞姐姐一下。之后这两人会移动到西安京庶民街的吴服店门前，再次对话之后，用“樱花一 花咲”在地面上画点长出树木，再用“惠雨”降下大雨，就能入手“**はぐれ**珠 50”。

No.6 俊足对决

地点：神州平原→两岛原
人物：**イダテン**、**ハヤテ**
奖励：幸玉若干、**はぐれ**珠 50（见下表）

鬼岛剧情结束后回到神州平原，在东侧找到痛苦状的**イダテン**，给他一个“旅**のお守り**”，然后就可以跟他赛跑三次。全部获胜后，再去两岛原和他的弟弟**ハヤテ**赛跑三次。除第一次赛跑外，剩下 5 次赛跑对手都会丢刺球来干扰天照，要从一旁跑到其身边，再按□键撞击对手。这里有个小窍门，对手跑的路线并不是完全的直线，有时会故意在某个区域内绕圈，比如第二次赛跑就会绕着道场的房子转一圈，这时没有必要跟着他行动，蹲守在屋旁，等他绕出来时瞅准机会撞他就行。但不能距离对手太远，太远的话比赛会自动结束。

帮助**イダテン**	幸玉 ×10
和**イダテン**第一次赛跑	幸玉 ×10
和**イダテン**第二次赛跑	幸玉 ×30
和**イダテン**第三次赛跑	幸玉 ×50、**カラクリ**齿车
和**ハヤテ**第一次赛跑	幸玉 ×30
和**ハヤテ**第二次赛跑	幸玉 ×40
和**ハヤテ**第三次赛跑	幸玉 ×50、**はぐれ**珠 45

神州平原的妖怪配置



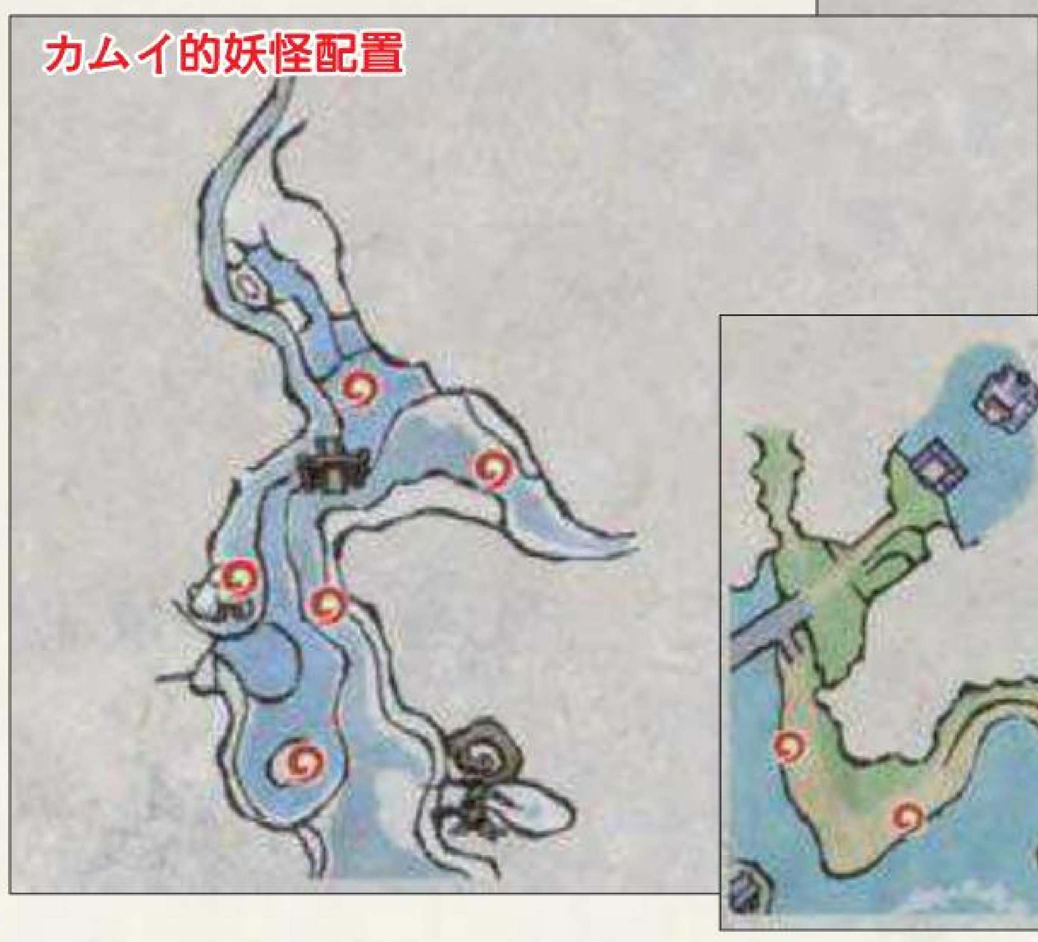
No.7 妖怪面相书

地点：神州平原→高宫平→两岛原→**カムイ**
人物：**ミカジキ**→**ハルカ**→真澄→**ワリウネクル**
奖励：黄金砥粉

在十六夜神社和神主**ミカジキ**对话获得妖怪手配书，入夜后在神州平原上将手配书上的妖怪一一消灭，再

回去与**ミカジキ**对话就能获得黄金砥粉。其他三组灭怪任务的委托人分别是**クサナギ**村宿屋2楼的**ハルカ**、西安京庶民街山猫亭（入夜后）的真澄、**カムイ**民宅中的**ワリウネクル**。妖怪出现的位置如图所示。


高宫平的妖怪配置


カムイ的妖怪配置


两岛原的妖怪配置

No.8 烟火职人タマヤ的干劲儿

地点：神州平原

人物：**タマヤ**

奖励：幸玉×30、幸玉×50、**はぐれ**珠9

学会“辉玉 二式”后演示给烟火职人**タマヤ**看，会获得50个幸玉。学会“辉玉 三式”后再演示给**タマヤ**，会获得50幸玉和“**はぐれ**珠9”。

No.9 供养道祖神

地点：神州平原



人物：名**も**无**き**男

奖励：幸玉若干、**はぐれ**珠10（见下表）

破坏神州平原靠近花咲谷附近的罗城门后会出现瓷窑。干掉真・八岐大蛇后来到瓷窑，和窑旁的男子对话，获得瓷器。将瓷器供奉在神州平原5座到祖神像前，会获得幸玉和“**はぐれ**珠10”。

琉璃驹	幸玉×5
蓝驹	幸玉×10
锖驹	幸玉×15
鸢驹	幸玉×20
白驹	幸玉×50、はぐれ珠10

No.10 顺流而下

地点：**アガタの**森

人物：**コカリ**

奖励：幸玉×10

去往高宫平时会发生的剧情，要在限定时间内用“樱花三 茑卷”勾住浮木。

No.11 运球

地点：**アガタの**森

人物：**ネムリ**

奖励：幸玉×10、幸玉×10、幸玉×20

在**アガタの**森2层的右侧能找到正在睡觉的熊**ネムリ**，将森林里的三颗球运给它就能获得幸玉。



No.12 钓鱼

地点：**アガタの**森、两岛原（北）、西安京贵族街、**カムイ**

人物：**コカリ**等人

奖励：无

关于鱼类的钓法在流程攻略中已有说明，但要完成鱼图鉴的话难度还是不低。主要是因为在钓最大的鱼时，鱼改变方向非常频繁，时常导致不是无法用力就是用力过猛减少体力槽。当游标进入绿色区域后就要点按推动摇杆，并时刻注意改变方向。如果这样子还是钓不到鱼的话，那么还有最后一招——当游标进入绿色区域后不顾鱼游动的方向疯狂左右摇动摇杆，基本就能保证游标时刻处于绿色区域内……代价是很毁手柄。各地区能钓到的鱼的列表如下（根据一闪的次数可大体判断出鱼的大小）。



アガタの森

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数	售价（普通）	售价（高）
サワガニ	昼、夜	1	100	150
メダカ	昼、夜	1	200	300
ハゼ	昼、夜	1	200	300
ザリガニ	昼、夜	1	450	700
アユ	昼、夜	1	950	1400
ヤマメ	昼、夜	1	1000	1500
シャケ	昼	2	1950	2900
ナマズ	夜	2	2000	3000
イトウ	昼、夜	3	2900	4400
泷太郎	昼	3	3000	4500
大シャケ	昼、夜	1	4900	7400
叠头	昼、夜	2	5000	7500

两岛原（北）（海面靠左的浮岛上）

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数	售价（普通）	售价（高）
クマノミ	昼、夜	1	350	550
ヒトデ	昼、夜	1	400	600
纵缟キンチャク鲷	昼	1	900	1400
フグ	昼、夜	1	1100	1700
鲷	昼、夜	1	1800	2700
オウムガイ	夜	1	2100	3200
伊势海老	夜	1	1900	2900
ウツボ	昼、夜	2	3800	5700
アカウミガメ	昼、夜	2	3900	5900
カツオ	夜	2	4000	6000
マンボウ	昼、夜	3	6900	9900
オニイトマキエイ	昼	3	7000	10000
カジキマグロ	昼、夜	3	18000	18000

西安京贵族街

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数	售价（普通）	售价（高）
サワガニ	昼、夜	1	100	150
メダカ	昼、夜	1	200	300
ワカサギ	昼、夜	1	300	450
ザリガニ	昼、夜	1	450	700
ハゼ	昼、夜	1	500	750
ドジョウ	夜	1	800	1200
アユ	昼、夜	1	950	1400
ヤマメ	昼、夜	1	1000	1500
ブラックバス	昼、夜	1	1600	2400
ウナギ	夜	1	1700	2600
シャケ	昼	2	1950	2900
ナマズ	夜	2	2000	3000
ニシキゴイ	昼、夜	2	3600	5400
アカメ	夜	2	3700	5600
イトウ	昼、夜	3	2900	4400
泷太郎	昼	3	3000	4500
チョウザメ	昼	3	6700	9700
大ナマズ	夜	3	6800	9800
太刀鱼	昼、夜	3	10000	15000

カムイ

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数	售价（普通）	售价（高）
ホタテ	昼、夜	1	550	550
タツノオトシゴ	昼、夜	1	600	600
フグ	昼、夜	1	1100	1700
トビウオ	夜	1	1500	1500
オウムガイ	夜	1	2100	3200
イカ	昼、夜	1	2500	2500
タコ	昼、夜	1	3000	3000
ハマチ	昼、夜	2	7500	7500
アンコウ	夜	2	8000	8000
カジキマグロ	昼、夜	3	12000	18000
本マグロ	昼	3	14000	14000
龙宫の使い	夜	3	15000	15000

No.13 风车

地点：高宫平
人物：茶屋的客人
奖励：幸玉 ×10

从アガタの森进入高宫平会看到一个茶屋，和站在门口的NPC对话得知他想要一个风车。去クサナギ村，找商人花1000两买一个风车，将它交给客人。

No.14 鼹鼠的恶作剧

地点：高宫平
人物：**オオツチ**
奖励：汤のみ、黄金のマツタケ

在高宫平地图的中上方能看到从地面上钻出来的鼹鼠，撞击它后进行小游戏，当鼹鼠们钻出洞时准确撞击老大**オオツチ**三次即可（戴紫色头巾的那个）。胜利后获得"汤のみ"，把它交给茶屋主人，换取修得"爆炎"所需的"黄金のマツタケ"。

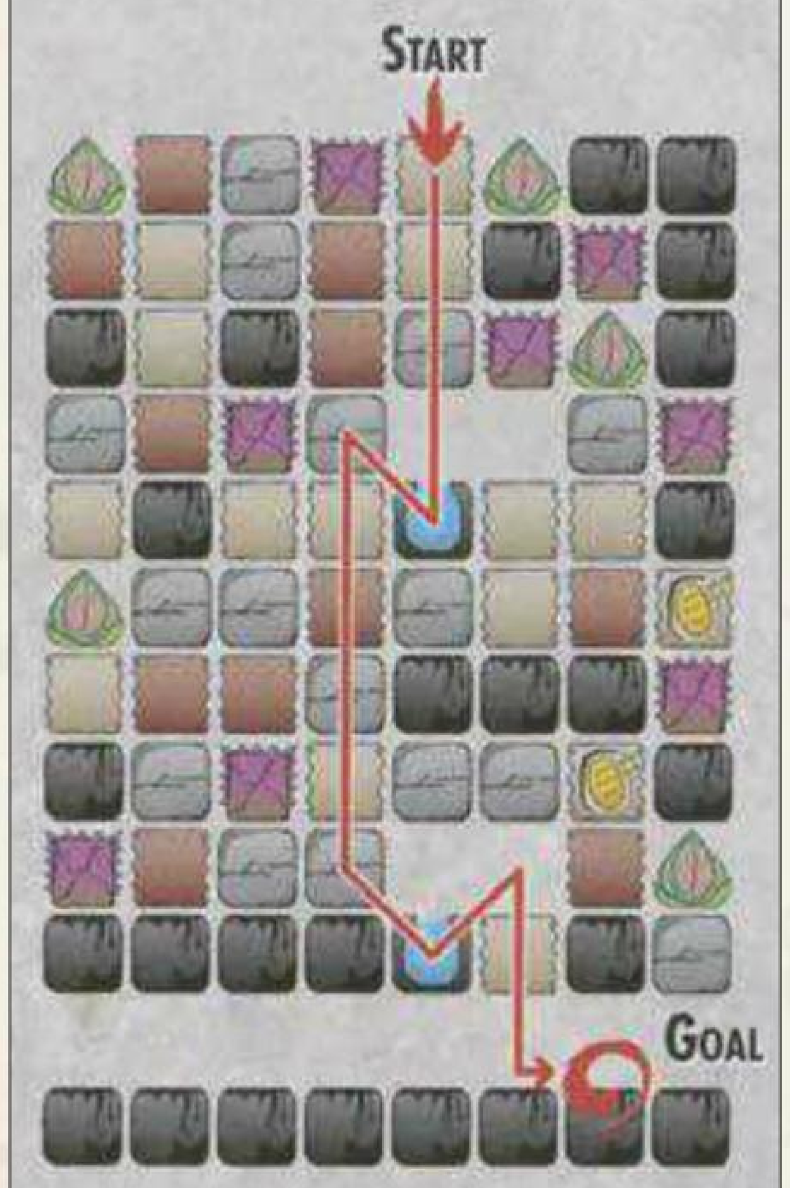
No.15 挖洞小游戏

地点：高宫平、笹部乡、西安京庶民街、龙宫
人物：后详
奖励：后详

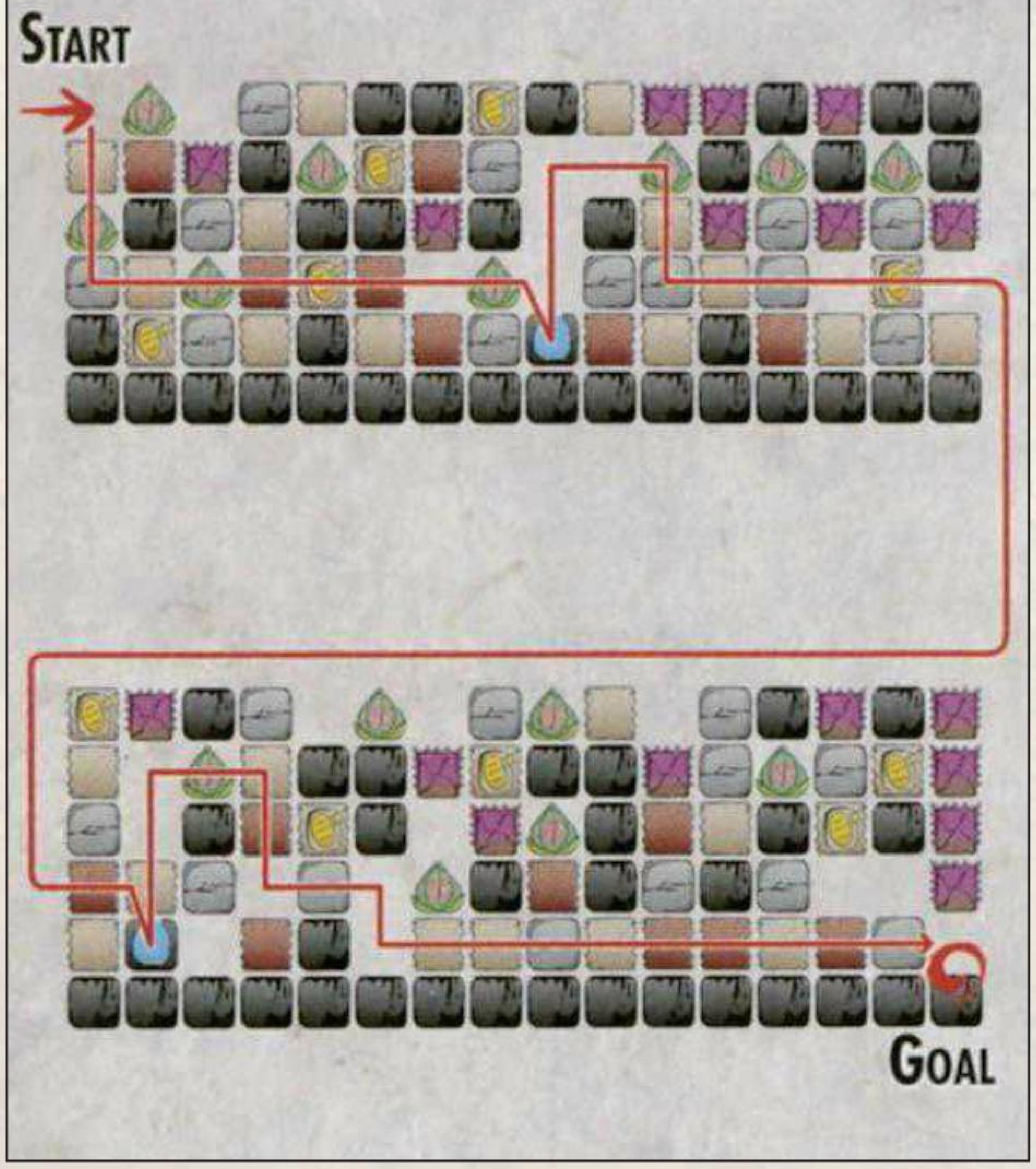
用"一闪"或"疾风"可控制NPC行走方向先来解释一下各个砖块的应对方法：

- 松软的土：可用撞击、辉玉和刨坑来破坏。
- 较硬的土：要撞击2次才能破坏（学会"神业 石头"后只需要一次）
- 藏钱的土：和软土一个性质，里面有1000两。
- 坚硬的岩石：只能用"一闪"或"辉玉"破坏。
- 漆黑的岩石：无法被破坏。
- 带刺的岩石：无法被破坏，碰到后减5秒时间。
- 水脉：使用"水乡"能将同伴冲到两个砖块的高度。
- 大果实：使用"花咲"可增加20秒时间。

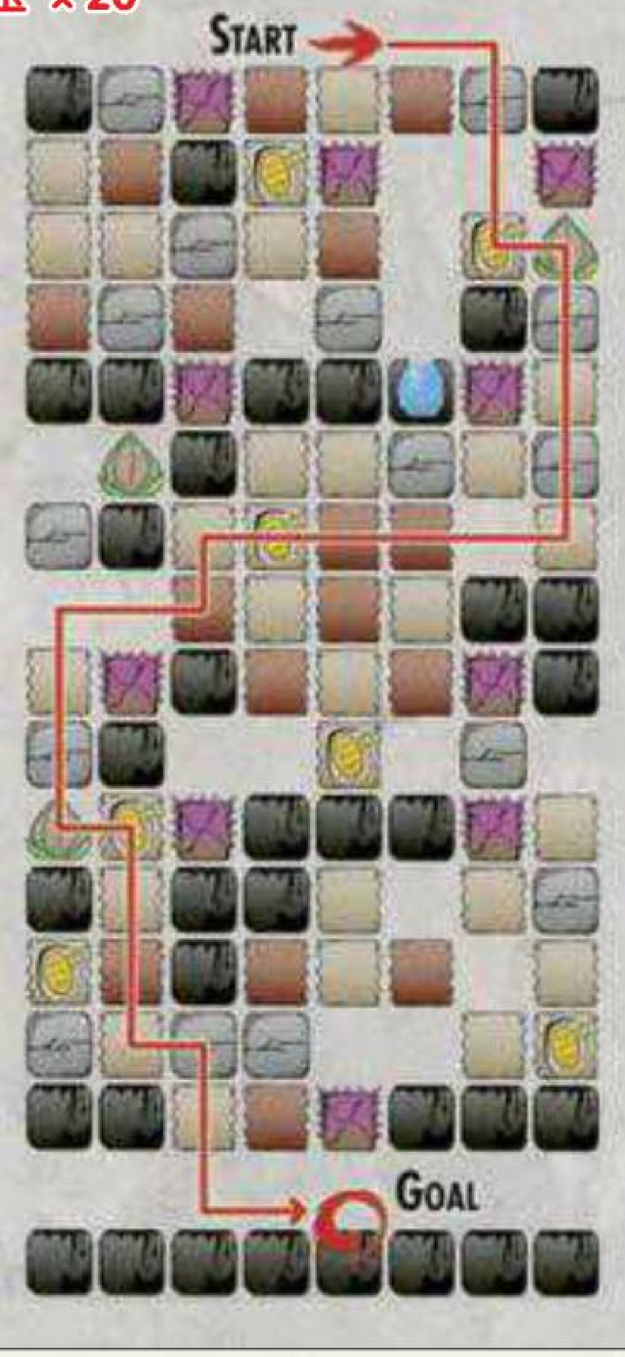
笹部乡挖温泉／奖励：水乡、人鱼的古钱



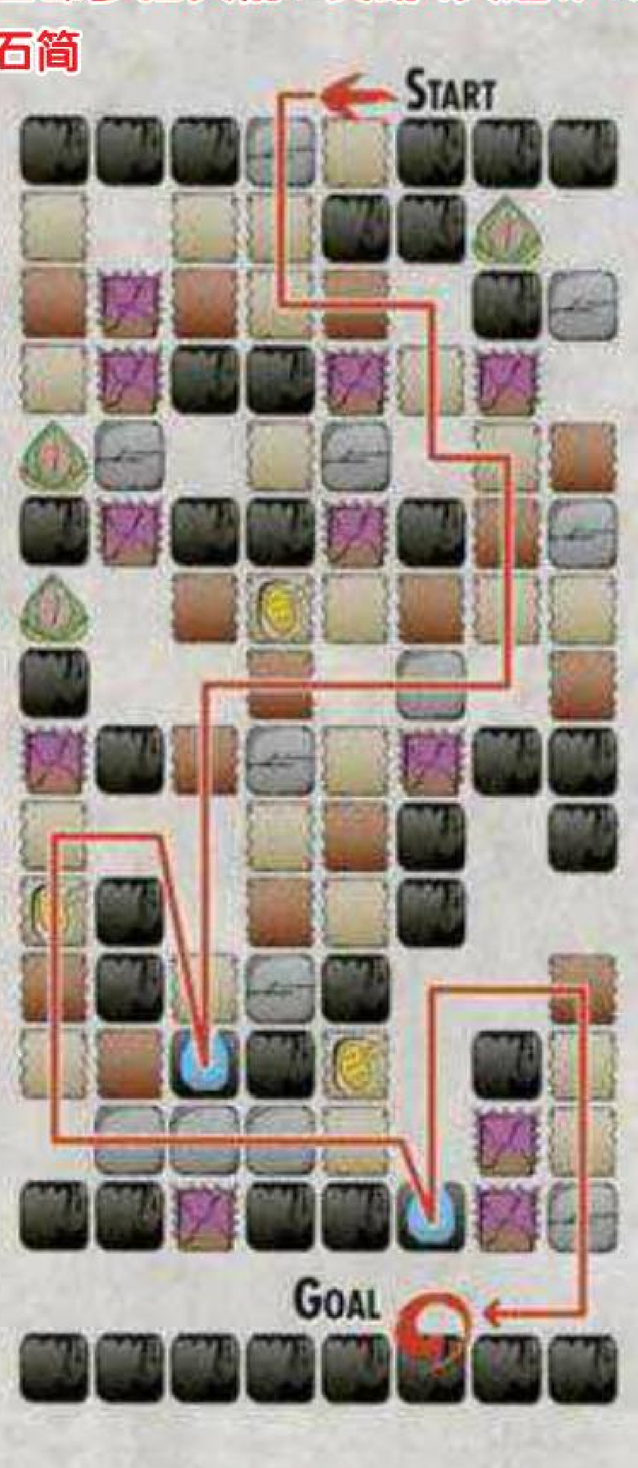
高宫平探宝／奖励：太阳的碎片



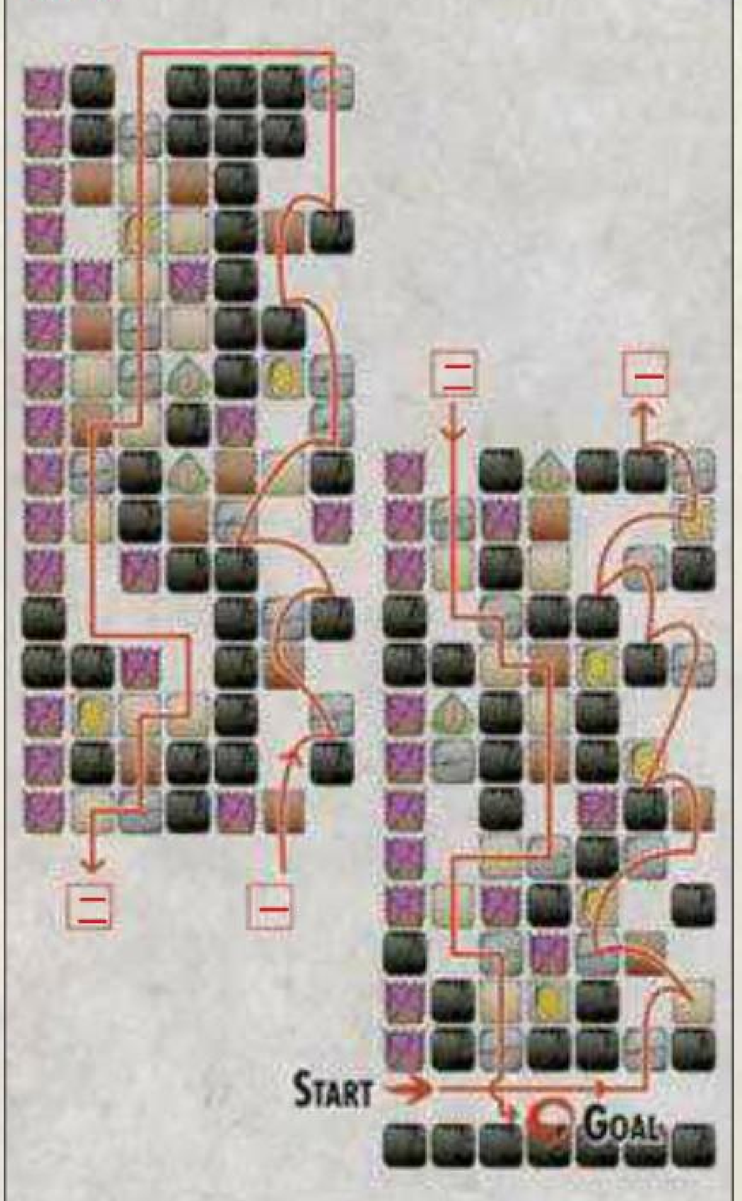
西安京庶民街探水脉／奖励：幸玉 ×20



笹部乡挖火箭／奖励：火避けの石筒



龙宫挖治疗泉／奖励：幸玉 ×20、水飞



No.16 黑白兔

地点：两岛原
人物：动物好きの男
奖励：幸玉 ×20、**はぐれ**珠42

和站在两岛原西侧海岸边的男子对话，消灭靠近西安京入口处的罗城门，将出现的黑白花纹兔子带给男子。

No.17 病人的女儿

地点：西安京庶民街
人物：樱子
奖励：幸玉 ×20

在庶民街吴服店旁的民宅门口站着一位少女，谈话后得知其父病重。到附近的道具店购买"香草调合药 神粉"交给樱子。

No.18 花咲爷爷

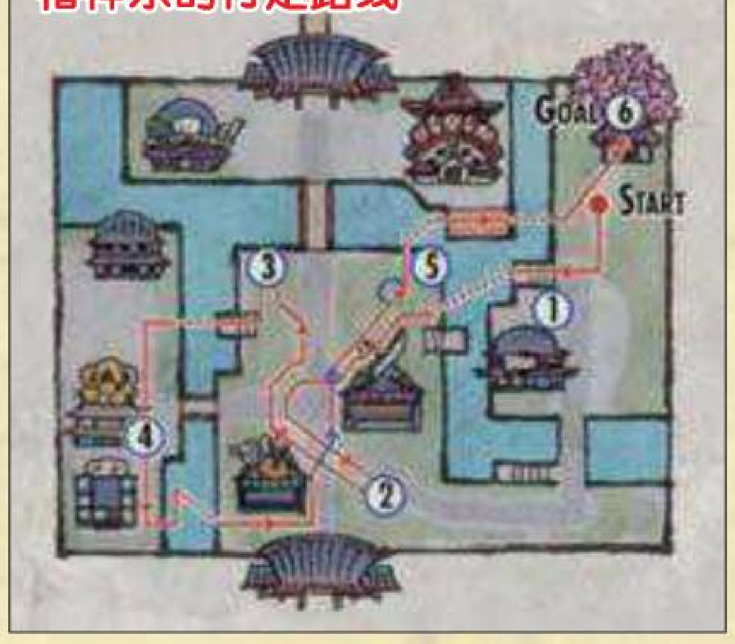
地点：西安京庶民街
人物：花咲爷
奖励：幸玉 ×30

和西安京庶民街右上角的花咲爷爷交谈，让庶民街内的20棵枯萎的樱花树全部开花。再次和花咲爷爷对话，协助他完成椿神乐。

20棵枯萎的樱花树所在位置



椿神乐的行走路线



No.19 治不好的病?

地点：西安京庶民街
人物：生病的父亲
奖励：幸玉 ×20

完成No.17的任务后进入樱子的家中，撞击躺在床上的父亲。

No.20 莲之叶

地点：西安京庶民街
人物：后详
奖励：幸玉若干

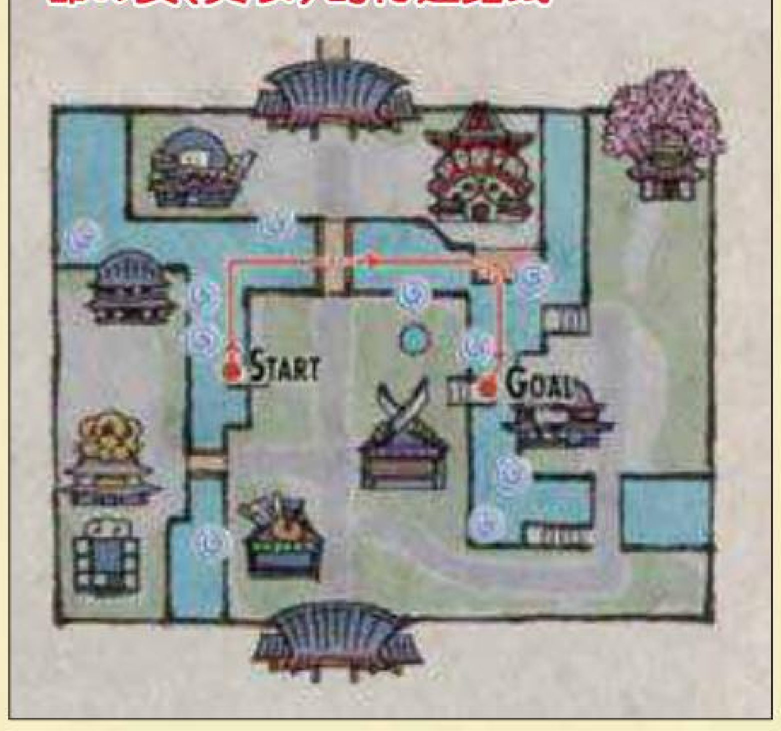
帮助四位NPC渡河。先在NPC面前画出莲叶，然后用"疾风"将他送到目的地，根据所用时间会获得一定的幸玉和金钱奖励。

亲方に憧れる男的行进路线



报酬		
时间	金钱	幸玉
1 分 30 秒内	500 两	30
3 分钟内	200 两	15
3 分 30 秒内	50 两	5
3 分 30 秒以上	无	无

都の女（黄衣）的行进路线



报酬		
时间	金钱	幸玉
1 分 30 秒内	500 两	30
2 分钟 30 秒内	200 两	15
3 分钟内	50 两	5
3 分钟以上	无	无

都の男的行进路线



报酬		
时间	金钱	幸玉
1 分 30 秒内	500 两	30
3 分钟内	200 两	15
3 分 30 秒内	50 两	5
3 分 30 秒以上	无	无

都の女（粉衣）的行进路线



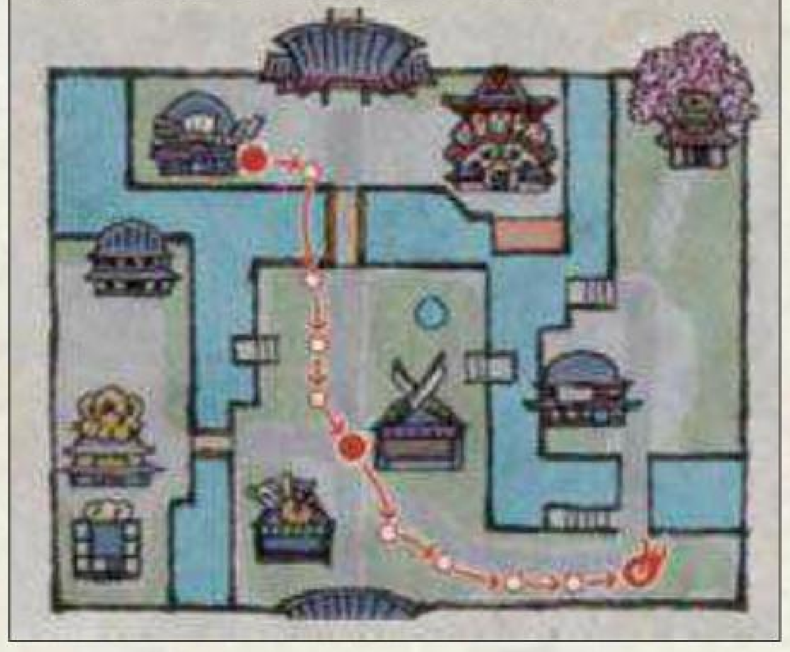
报酬		
时间	金钱	幸玉
2 分钟内	500 两	30
3 分钟内	200 两	15
4 分钟内	50 两	5
4 分钟以上	无	无

No.21 小偷早藏

地点：西安京庶民街
人物：早藏
奖励：被偷的物品、幸玉 ×50（最终战）、**はぐれ**珠 49

首先要将庶民街右下角的灯台点亮，点亮后早藏就会出现。转天晚上对灯台附近的岩石使用“一闪”，早藏出来后会提出赛跑要求。开跑前早藏会分裂成数个分身，分身的头顶会依次显示出所要用到的神业（红莲、水乡、迅雷和一闪），按照神业出现的顺序依次对分身使用神业能力就能消灭他，全部分身都消灭成功后早藏的本体就会气绝，撞击他后赢得比赛。

点燃东南的灯台的引火路线



第一战的路线



奖励：**ビイドロの**时计。将它交给在南门附近徘徊的武士得到幸玉 ×50。

第二战的路线



奖励：**キビダンゴ**。将它交给在吴服屋附近的桃太郎后获得幸玉 ×20。

第三战的路线



奖励：菊**のカンザシ**。白天时把它交给在北侧桥上徘徊的男子后获得幸玉 ×20。

最终战的路线



奖励：阴特假面。在庶民街右下角的水池中使用“水乡”制造喷泉，抵达空中的阴特队本部，将假面交给屋内的 NPC 后获得“**はぐれ**珠 49”。

No.22 告白成功

地点：西安京庶民街
人物：都**の**男
奖励：幸玉 ×50

先完成任务 21，等到打败真・八岐大蛇后回到北侧桥上，会看到男子在兴奋地跳舞。对话后获得幸玉。

No.23 流行图案

地点：西安京庶民街
人物：**お**绘**かきの**女**の**子
奖励：幸玉若干、**はぐれ**珠 48

和庶民街吴服屋里屋的流行卫门交谈，得知他正在研究新的流行图案。到道具屋购买一个“木炭”，然后到地图东侧大工之家门口和正在画画的小女孩对话，能从她那里得知即将流行的图案样式。返回吴服屋，在衣服上画出正确的图案，再回到小女孩处就能得到幸玉。除了第 4、5 图案外，前三个图案都要求一笔画出，最后的图案“天”判定很严格，请按照“两横中上长下短、最后一笔不要与中间交叉”的原则来画。

①图案：心型 幸玉 ×20
②图案：星型 幸玉 ×50
③图案：V 型 幸玉 ×50
④图案：四叶草型 幸玉 ×20
⑤图案：天 幸玉 ×20、**はぐれ**珠 48

No.24 强化“一闪”

地点：两岛原（北）→**エゾフジ**山麓
人物：无
奖励：一闪 二式、一闪 三式

在两岛原（北）的海面浮岛上，用“一闪”破坏岩石后会出现洞穴，其中是金净泉，往里面丢 6 万两可学会“一闪 二式”。在**エゾフジ**山麓左上方的山崖边，用“一闪 二式”破坏掉岩石后也会出现金净泉，花费 36 万两可学会“一闪 三式”。

No.25 强化“辉玉”

地点：两岛原（北）→**カムイ**
人物：无
奖励：辉玉 二式、辉玉 三式

在两岛原（北）的海面浮岛上（任务 24 旁边的岛），用“辉玉”破坏地面后会出现洞穴，其中是金净泉，往里面丢 12 万两可学会“辉玉 二式”。在**カムイ**樱花树的后方，用“辉玉 二式”破坏地面后也会出现金净泉，花费 30 万两可学会“辉玉 三式”。

No.26 红莲的奥义“爆炎”



地点：西安京庶民街
人物：**ヤマネコ**
奖励：幸玉 ×20、奥义“爆炎”

完成任务 14 之后，来到庶民街的山猫亭厨房找**ヤマネコ**，把“黄金**のマツタケ**”给他后他就开始做饭，出现神业画面时画出“∞”图案，就能学会奥义“爆炎”。

No.27 迅雷的奥义“雷光”

地点：西安京贵族街
人物：**ゲンナイ**
奖励：幸玉 ×50、奥义“雷光”

先完成任务 6 之后，来到贵族街的左上角的塔，用“壁足”爬到塔上进入，将“**カラクリ**齿车”交给 NPC 后对着电路板画出闪电的符号，学会奥义“雷光”。

No.28 水乡的奥义“惠雨”

地点：西安京贵族街
人物：ヒミコ的侍女
奖励：奥义“惠雨”

卑弥呼死后前往卑弥呼神殿后方的墓所，对海面上的四座岩石使用“水乡”慰灵，学得奥义“惠雨”。这个奥义是完成任务 5 的必备技能。

No.29 疾风的奥义“龙卷”

地点：两岛原（北）
人物：ウミネコ
奖励：幸玉 ×20、奥义“龙卷”

在西安京庶民街的道具屋购买“快竿 鲔丸”，去两岛原(北)西北方向的岛上与站在码头上的渔民对话，协助他完成钓鱼游戏。钓起三条普通的鱼后会出现**カジキマグロ**，成功钓起**カジキマグロ**后就可以回两岛原(北)的海猫亭和**ウミネコ**对话了。当出现神业画面时画出“三”图案，获得奥义“龙卷”。

No.30 浦岛太郎

地点：两岛原（北）
人物：ウラシマ
奖励：幸玉 ×20、**はぐれ**珠 66

完成水龙体内的剧情后，在荒地上会出现宝箱，拾取到一个“玉手箱”。打通鬼岛之后来到两岛原(北)海边浦岛太郎的家中，将玉手箱交给他。

No.31 唤来奇迹之弓

地点：两岛原（北）
人物：ヨイチ
奖励：幸玉 ×30

在两岛原(北)东部的海边会看到弓箭手**ヨイチ**正在向神木射箭，当箭离弦时用“水乡”将**ヨイチ**脚下的黄金之水引到箭矢上，命中塞之实后获得幸玉 ×30。这个任务在流程进入到**カムイ**阶段后就无法再做了。

No.32 龙宫的未来

地点：龙宫
人物：オトヒメ
奖励：**はぐれ**珠 73

结束鬼岛的剧情后回到龙宫与公主对话，从她那里得到谢礼“**はぐれ**珠 73”。

No.33 一尺爷爷的思念

地点：ポンコタン
人物：イッシャク爷
奖励：幸玉 ×50、**はぐれ**珠 93

救回灵力少女**ピリカ**之后，回到**ポンコタン**去找一尺爷爷。和爷爷对话会听到他对一寸的思念，之后入手“**はぐれ**珠 93”。

No.34 滚雪球

地点：ウエペケレの广场
人物：カワウソ面の男の子
奖励：幸玉 ×50

广场位于**ウエペケレ**中央西侧附近的坡道上，门口有木制看板。进入广场和门口的男子对话，然后将雪球滚到超过画面框的高度后，再与男子对话获得幸玉。

No.35 和カイポク的赛跑

地点：ヨシペタイ
人物：カイポク
奖励：幸玉 ×50、**はぐれ**珠 90

结束**イリワク**神殿的剧情后回到**ヨシペタイ**入口处，和**カイポク**对话开始赛跑比赛。这个赛跑比任务 6 要难不少，主要是因为路上的干扰太多会影响到速度。在开始比赛前先进入森林中将所有的妖树净化，这样能减少一些干扰。在比赛中会影响速度的主要是落冰和雪球这两种，将天照的表武器换成带火属性的八咫镜，看到冰和雪球时及时用神业处理掉。

No.36 罗城门百鬼夜行

地点：两岛原、两岛原（北）、カムイ
人物：无
奖励：**はぐれ**珠 44、**はぐれ**珠 65、**はぐれ**珠 79

在两岛原、两岛原（北）、**カムイ**这三个地方都存在着一种需要用“辉玉”炸开的洞穴，弥漫着紫色毒烟。进入其中要先与妖怪袋狢交战，打法和打女郎蜘蛛是完全一样的。获胜后离开洞穴，再返回洞穴中，场地中央就会出现罗城门，这就是十连战的罗城门百鬼夜行！罗城门百鬼夜行应该算得上是本作的一大难点，每一场战斗出现的敌人不但数量众多，而且血量也比平时状态下要高不少，会大量消耗玩家的无限墨与神骨顶。而且一旦中途离开洞穴的话，当前的进度就会被归零。特别是**カムイ**的罗城门百鬼夜行，最后三场战斗更是 BOSS 连出，没有 1 个小时是几乎没可能拿下的。要打百鬼夜行，首先要把等级升满，然后购买足量的无限墨和神骨顶，资金充足的话“报复**のお**札”也可以多带一些。武器推荐表装备使用“天丛云剑”，蓄力攻击的威力惊人，里装备使用镜类武器，利于防御。面对强敌时多使用神业，不知道该用哪种神业时请查阅后面的妖怪图鉴。

两岛原

回合	妖怪名及数量
第一战	绿天邪鬼 ×10、赤天邪鬼 ×6
第二战	黄天邪鬼 ×3、赤天邪鬼 ×7
第三战	骸金鱼 ×3、赤天邪鬼 ×8
第四战	鬼灯 ×3、赤天邪鬼 ×9
第五战	青天邪鬼 ×3、赤天邪鬼 ×8
第六战	乌天狗 ×3、骸金鱼 ×3
第七战	鵺 ×3、青天邪鬼 ×6
第八战	黑天邪鬼 ×3、赤天邪鬼 ×6
第九战	朱目轮入道 ×3、冰唇轮入道 ×3
第十战	黑天邪鬼 ×10

两岛原(北)

回合	妖怪名及数量
第一战	绿天邪鬼 ×12、舍钟地藏 ×5
第二战	雷耳轮入道 ×4、天狗轮入道 ×4
第三战	姑获鸟 ×3、首无し地藏 ×9
第四战	二郎丸 ×1、三郎丸 ×1
第五战	冷艳云外镜 ×3、阴风云外镜 ×3
第六战	光背地藏 ×9、首无し地藏 ×14
第七战	镰鼬（冰）×3、镰鼬（雷）×3
第八战	青入道 ×5
第九战	管ギツネ ×12
第十战	赤鬼 ×5、青鬼 ×5

カムイ

回合	妖怪名及数量
第一战	唐伞なまはげ ×9、出刃なまはげ ×12
第二战	雪童子 ×3、出刃なまはげ ×9
第三战	牛头鬼 ×5
第四战	出刃なまはげ ×14、桶なまはげ ×3
第五战	号炮なまはげ ×8、桶なまはげ ×2
第六战	守护土偶 ×6、出刃なまはげ ×12
第七战	大天狗 ×5
第八战	ウシワカ ×2、化け九十九尾 ×2
第九战	ウシワカ ×3、化け九十九尾 ×5
第十战	イザナギ ×3

No.37 重生的八犬士

地点：クサナギ村
人物：フセ姬
奖励：**はぐれ**珠 35

完成鬼岛剧情后就可以回**クサナギ**村的风神宫一楼北侧的圆形房间内和强化过后的八犬士再度交手了。战斗分为三个阶段，第一阶段是 4 只狗，第二阶段是 3 只狗，最后是悌狗。虽然**フセ**姬说训练后的狗狗们战斗实力是八岐大蛇的 10 倍，但其实除了血多了一点外也没什么特别之处。多使用“雾隐”和“辉玉”就能轻松取胜。

No.38 最强答选坊

地点：カムイ
人物：无
奖励：**はぐれ**珠 78

在**カムイ**左侧冰面的浮岛上有个洞穴，其中是本作最强的答选坊。需要玩家连点 8 个鬼孔，出现速度极快，很难记住。这种时候就需要耍一些小花招，比如用相机或手机将答选坊提示鬼孔的过程录下来，然后对照着视频慢慢点上穴道……

はぐれ珠全收集

はぐれ珠共有 100 颗，全部收集成功的话二周目时将获得最强饰品“唯我独尊の数珠”，佩带之后太阳器和墨葫芦永远不减少，并且攻击力提升至 10 倍。下面就将宝珠所在的场所一一注明，玩家们可以对照流程攻略中的地图去寻找。有特殊拿法的也会进行详述。

编号	所在场所	备注
1	イザナギ窟	无
2	神木村	藏在蜜柑爷爷跳舞的平台下方，学会二段跳后在木架下方的岩石处二段跳后撞墙反弹，力道适中的话会落在木架上。
3	神木村	需“樱花二 水莲”。
4	神木村	神木村瀑布的上面，需“樱花三 莺卷”。
5	神州平原	无
6	神州平原	无
7	神州平原	无
8	神州平原	无
9	神州平原	详情请见“任务 8”。
10	神州平原	详情请见“任务 9”。
11	花咲谷	无
12	アガタの森	无
13	アガタの森	无
14	アガタの森	无
15	アガタの森	需要用到“樱花三 莺卷”。
16	アガタの森	人鱼泉北侧大树的顶上，需要用到“樱花三 莺卷”。
17	アガタの森	无
18	ツタ巻遗迹	无
19	ツタ巻遗迹	瀑布后面的洞穴中。
20	ツタ巻遗迹	需要用到“樱花三 莺卷”。
21	高宫平	和ウシワカ相遇的山洞中，右侧的水池里，使用“一闪”获得。
22	高宫平	无
23	高宫平	无
24	高宫平	需要用到“疾风”。
25	高宫平	需要用到“疾风”。
26	高宫平	需要神业“穴掘り大名”。
27	クサナギ村	无
28	クサナギ村	无
29	クサナギ村	需要用到“疾风”。
30	笹部乡	无
31	笹部乡	为 2 楼客房中的达摩画上眼睛。
32	笹部乡	无
33	风神宫	无
34	风神宫	需要用到“疾风”。
35	风神宫	详情请见“任务 37”。
36	关所	无
37	关所	需要用到“疾风”或“水乡”。
38	关所	无
39	关所	登上桥之后用“樱花三 莺卷”一直向地图下方移动。
40	关所	需要用到在宝帝处用妖怪牙换取的“水捌けの石简”。
41	两岛原	破难船上面。

编号	所在场所	备注
42	两岛原	详情请见“任务 16”。
43	两岛原	需要神业“穴掘り大名”。
44	两岛原	详情请见“任务 36”。
45	两岛原	详情请见“任务 6”。
46	西安京庶民街	无
47	西安京庶民街	无
48	西安京庶民街	详情请见“任务 23”。
49	西安京庶民街	详情请见“任务 21”。
50	西安京庶民街	详情请见“任务 5”。
51	西安京贵族街	无
52	西安京贵族街	详情请见“任务 3”。
53	西安京贵族街	大桥旁的水中。
54	西安京贵族街	无
55	西安京贵族街	无
56	西安京贵族街	需要用到“壁足”。
57	难破船	无
58	难破船	无
59	宝帝の屋敷	无
60	两岛原北	无
61	两岛原北	无
62	两岛原北	无
63	两岛原北	需要神业“穴掘り大名”。
64	两岛原北	需要在牙商人那里购买“妖器 雾禁ヒョウタン”。
65	两岛原北	详情请见“任务 36”。
66	两岛原北	详情请见“任务 30”。
67	猫鸣の塔	塔的中间位置。
68	猫鸣の塔	第二次攀登猫鸣之塔后，在塔顶获得。
69	猫鸣の塔	需要用到“壁足”。
70	龙宫	无
71	龙宫	用“画龙”修复中间断掉的柱子。
72	龙宫	无
73	龙宫	详情请见“任务 32”。
74	カムイ	无
75	カムイ	地图外。
76	カムイ	无
77	カムイ	无
78	カムイ	详情请见“任务 38”。
79	カムイ	详情请见“任务 36”。
80	ウエペケレ	无
81	ウエペケレ	无
82	ウエペケレ	无
83	ウエペケレの广场	无
84	エゾフジ山麓	需要用到“茑卷”和“红莲”。
85	エゾフジ山麓	需要用到“茑卷”。
86	エゾフジ山麓	需要神业“穴掘り大名”和“茑卷”。
87	エゾフジ山麓	需要在牙商人那里购买“妖器 雾禁ヒョウタン”。
88	ヨシペタイ	无
89	ヨシペタイ	无
90	ヨシペタイ	详情请见“任务 35”。
91	ポンコタン	需要用到“茑卷”。
92	ポンコタン	需要用到“茑卷”。
93	ポンコタン	详情请见“任务 33”。
94	ヨシペタイ奥地	无
95	ヨシペタイ奥地	无
96	ヨシペタイ奥地	无
97	イリワク神殿	破坏入口处的大炮。
98	イリワク神殿	需要用到“吹雪”。
99	イリワク神殿	需要用到“吹雪”。
100	箱舟ヤマト	游戏通关后入手。

全古董收集



古董在游戏中只有 1 个作用，就是卖钱。因为本次的重制版加入了全古董图鉴的奖杯，所以想要拿白金的玩家还是要努力地去收集看看。基本来说，对照地图就能把全部古董收全，但有几个古董的位置比较奇葩，需要特别说明一下：

干支の置物　寅：这个要穿过高宫平的山洞来到外面的高台上，用“茑卷”把天照连到桃花上，然后看向宝箱所在的方向，能看到一连串的桃花，继续“茑卷”下去，最后一朵桃花是向下开的，直接掉下去就会落在有宝箱的岩石上。

干支の置物　卯：不乘坐上风神宫的电梯，而是在电梯上画“辉玉”让电梯自己上去，宝箱在电梯下面。

干支の置物　辰：从关所的桥上发动“茑卷”到第五个桃花处。

干支の置物　午：西安京庶民街右下角用“水乡”制造出喷泉来到阴特队本部，在本部建筑的后面。

古董名	售价
ビー玉	1000
トンボ玉	1100
木雕りの熊	500
サンゴの欠片	1700
花器	1900
香炉	2000
漆器セット	2500
丑の角の饰り	3000
干支の置物　子	3300
干支の置物　丑	3400
干支の置物　寅	3500
干支の置物　卯	3600
干支の置物　辰	3700
干支の置物　巳	3800
干支の置物　午	3900
干支の置物　未	4000
干支の置物　申	4100
干支の置物　酉	4200
干支の置物　戌	4300
干支の置物　亥	4400
干支の置物　猫	4500
水晶	5000
真珠	5500
アメジストの风镇	6000
琥珀の风镇	6500
翡翠の风镇	7000
猫目石の风镇	7500
メノウの风镇	8000
トルコ石の风镇	8500
ルビーの风镇	9000
サファイアの风镇	9500
エメラルドの风镇	10000
九谷烧の大皿	12000
白磁の壶	15000
ギヤマングラス	20000
银の怀中时计	30000

妖怪图鉴

对妖怪使用特定的毕业能获得妖怪牙。中后期有些妖怪也需要用特定打法才能将其迅速解决掉。（BOSS 级别的妖怪将不再做说明）

妖怪名	出牙的神业	出现地点	打法
绿天邪鬼	一闪	神州平原	最弱妖怪，随便打打就可以。
赤天邪鬼	一闪	神州平原	会防御，可用“一闪”破防。
黄天邪鬼	一闪	神州平原	从地面钻出来的时候绕到它背后攻击。
青天邪鬼	疾风	高宫平	飞在空中，用“一闪”或“疾风”将其打落。
黑天邪鬼	一闪	十六夜の祠	用“一闪”将其周围的小骷髅头消灭掉再攻击本体。
首无し地藏	辉玉	两岛原	会防御，可用“一闪”破防。
舍钟地藏	一闪	两岛原	打法类似于黄天邪鬼。
光背地藏	辉玉	两岛原 北	打法类似于青天邪鬼。
首刈り地藏	辉玉	两岛原、鬼岛	用“一闪”可消灭地藏的头。
なまはげ	疾风	カムイ	普通打法。
出刃なまはげ	疾风	カムイ	打法类似于赤天邪鬼。
桶なまはげ	辉玉	カムイ	打法类似于黄天邪鬼，“惠雨”和“爆炎”能将其逼出地下。
唐伞なまはげ	疾风	カムイ	打法类似于青天邪鬼。
号炮なまはげ	疾风	カムイ	打法类似于黑天邪鬼。
埴轮战士	雾隐	神州平原（百年前）	普通打法。
埴轮武者	雾隐	神州平原（百年前）	普通打法。
埴轮鼓舞	雾隐	神州平原（百年前）	打法类似于黄天邪鬼，“惠雨”和“爆炎”能将其逼出地下。
埴轮大凧	一闪	神州平原（百年前）	打法类似于青天邪鬼。
埴轮将军	雾隐	神州平原（百年前）	打法类似于黑天邪鬼。
鬼灯	花咲	ツタ卷遗迹、高宫平	通常攻击无法造成伤害，攻击一段时间后会气绝，使用“花咲”后露出本体才能磨血。
鸸	一闪	风神宫	攻击几下后会气绝，再近身攻击时，每打一下就会喷水，要及时躲开。
雪童子	红莲	カムイ	普通攻击无法造成伤害，持续攻击一段时间会气绝，此时他尾巴会着火，用“红莲”将火融化外壳，会露出本体。
骸金鱼	一闪	神州平原	飞在天上时用“一闪”将其砍下，体力降到一定程度时会抱住天照，几秒钟后自爆。
乌天狗	疾风	高宫平	飞在天上时用“一闪”将其砍下，投掷骷髅时也用“一闪”砍回去。
姑获鸟	雾隐	两岛原	攻击它时它会用伞防御，打开伞后用“疾风”再接普通攻击即可。
朱目输入道	疾风	十六夜の祠	用“疾风”吹散车轮上的火焰。
冰唇输入道	红莲	十六夜の祠	用“红莲”融化车轮上的冰。
雷耳输入道	疾风	两岛原	用“疾风”吹散车轮上的闪电。
天狗输入道	雾隐	两岛原北	使用“雾隐”攻击。
烈火云外镜	疾风	宝帝の屋敷	用“疾风”吹散镜子上的火焰。
冷艳云外镜	红莲	宝帝の屋敷	用“红莲”融化镜子上的冰。
轰雷云外镜	一闪	宝帝の屋敷	用“疾风”吹散镜子上的闪电。
阴风云外镜	雾隐	宝帝の屋敷	使用“雾隐”攻击。
镰鼬	疾风	鬼岛	拥有三种属性，先用“一闪”将其切开，再用属性攻击应对。
镰鼬（风）	疾风	鬼岛	打法和镰鼬差不多，但它们会使用龙卷风，中了这招的话会有特殊的演出效果（这个怪不会出现在妖怪绘卷物中）。
一郎丸	水乡	难破船	由二郎丸和三郎丸合体而成的妖怪，拥有坚硬的外壳，并且会让场地内蔓水。用“水莲”制造立足点后用勾玉远程攻击。
二郎丸	迅雷	难破船	和三郎丸一起出现的妖怪，先打碎它的外壳才能对它造成伤害。
三郎丸	迅雷	难破船	和二郎丸一起出现的妖怪，先打碎它的外壳才能对它造成伤害。
青入道	水乡	鬼岛	所有神业全都无效，只能依靠普通攻击。取下面具时无敌。
大天狗	吹雪	イリワク神殿	和青入道的打法类似，变身状态下用“惠雨”或“吹雪”能强制解除变身状态。
赤鬼	迅雷	鬼岛	和青鬼同时出现的妖怪，正面攻击无效。发动“雾隐”后绕到它后背攻击。
青鬼	迅雷	鬼岛	和赤鬼同时出现的妖怪，正面攻击无效。发动“雾隐”后绕到它后背攻击。
牛头鬼	迅雷	カムイ	打法和赤鬼青鬼类似。
袋貉	无		罗城门百鬼夜行前出现的怪，打法和女郎蜘蛛一样。
守护土偶	一闪	カムイ	用“迅雷”和“吹雪”攻击。

天道绘卷物

编号	名称	获得场所
1	旅の极意	剧情自动获得
2	樱花の极意	习得“花咲”后返回时，净化荒地后出现的宝箱里
3	穴掘りの极意	习得“花咲”后返回，讨伐开宴会的妖怪后出现在浮岛上的宝箱里
4	战からの逃走	净化神州平原后出现的宝箱里
5	饵付けの秘诀	神州平原通往アガタの森附近的宝箱里
6	オロチ传说	神州平原 花火屋の家の前の宝箱
7	神器の强化	ツタ巻遗迹入口附近的宝箱里
8	战いの极意	アガタの森牙商人身后的宝箱里
9	神通力の强化	ツタ巻遗迹 1 楼 T 字路扣右边的宝箱
10	神格の秘诀	通往女郎蜘蛛战场前的细长通路中央
11	画点の极意	在アガタの森架起通往高宫平的木桥后，过桥左边的宝箱里
12	笔の极意	风神宫学会“疾风”后，在 1 楼木桥的宝箱中
13	母なる大树	关所桥下
14	神の国	西安京庶民街僧尼ツヅラオ的房间中
15	天道太子	难破船第一个房间的宝箱里
16	雾隐の极意	购买“妖器 雾禁ヒョウタン”后出现的宝箱里
17	神饰の秘诀	入手“火除けの石笥”后，在卑弥呼宫殿的岩浆前的宝箱中
18	北の大地	卑弥呼宫殿右侧的宝物库中
19	红莲の奥义书	在西安京庶民町山猫亭习得奥义“爆炎”后入手
20	壁神の纹所	猫鸣之塔的塔顶宝箱中
21	疾风の奥义书	在两岛原北海猫亭习得奥义“龙卷”橘皮入手
22	一闪 二式	习得“一闪 二式”后入手
23	辉玉 二式	习得“辉玉 二式”后入手
24	水乡の极意	在龙宫习得“水飞”后入手
25	水乡の奥义书	在卑弥呼的墓所习得奥义“惠雨”后入手
26	迅雷の奥义书	在西安京贵族街的五重塔习得奥义“雷光”后入手
27	异文明の存在	エゾフジ山麓存档点附近的宝箱里
28	辉玉 三式	习得“辉玉 三式”后入手
29	月の民	在カムイ左侧闪避的隐藏洞穴中
30	一闪 三式	习得“一闪 三式”后入手

奖杯攻略

日文名	英文名	获得条件
白金の证	Top Dog	获得全部奖杯
苏神の极意	Yomigami	学会“画龙”
断神の极意	Tachigami	学会“一闪”
神木の袂	A Village for a Peach	让神木村回复原貌
英雄の末裔	Descending Descendant	遇见スサノオ
笑ノ花神の极意	Sakigami	学会“樱花一 花咲”
城门祓除	Enemy in the Gates	第一次消灭罗城门
爆神の极意	Bakugami	学会“辉玉”
莲ノ花神の极意	Hasugami	学会“樱花二 水莲”
レッツ ロック ベイビィ!	Let's Rock, Baby!	战胜ウシワカ
茑ノ花神の极意	Tsutagami	学会“樱花三 茑卷”
大轮の花	Big Ol' Flower	消灭女郎蜘蛛
风の村の姬	Imp Exorcist	战胜附身在フセ姬身上的妖怪
濡神の极意	Nuregami	学会“水乡”
弓神の极意	Yumigami	学会“月光”
风神の极意	Kazegami	学会“疾风”
逆鳞大风车	One Mean Dude	消灭赤カブト
面纱の力	To the Moon, Ammy!	进入十六夜之祠
燃神の极意	Moegami	学会“红莲”
冲天七生	Serpent Breath	战胜八岐大蛇
九死に一生	No Furball on the Menu	从破难船返回两岛原北时，不被水龙吃掉安全抵达岸边
幽神の极意	Kasugami	学会“雾隐”
怨念の毒雾	Dominate the Indomitable	战胜エキビョウ
壁神の极意	Kabegami	学会“壁足”
龙神族の长	Dragonian Dilemma	遇见龙宫公主
化狐の正体	Fox–Face	战胜人形态的九尾妖狐
击神の极意	Gekigami	学会“迅雷”
さらば疾飞丸	RIP Tobi	与疾飞丸的最后一场赛跑获得胜利
仇讨	Fox–Headed Wench	战胜兽形态的九尾妖狐
元祖冲天七生	True Serpent Breath	战胜真・八岐大蛇
冻神の极意	Itegami	学会“吹雪”
花と散る最期	Twin Birdbrains	战胜双魔神
别れ	Sayonara	登上箱舟
大神	The Dark Lord	战胜常暗之皇
善行の报い	Grab Life by the Leash	太阳器、墨葫芦、异袋、お财布最大化
鱼介博士	No More Fish in the Sea	完成鱼图鉴

日文名	英文名	获得条件
天道太子	Have Guides Will Travel	完成天道绘卷物
古物商	Give a Dog All the Bones	完成古董品图鉴
妖怪捕物谭	Sniff 'Em Out	战胜妖怪面相书上的全部妖怪
唯我独尊	Leave No Chest Unopened	收集齐 100 颗はぐれ珠
慈爱の心	All Creatures Great and Small	完成动物图鉴
免许皆传	Teach an Old Dog New Tricks	学会全部神业，完成指南书
战いの记忆	From Imps to Demons	完成妖怪绘卷物
全知全能	Barking Up the Cherry Tree	通关后所有项目均获得神评价
战ノ神	Lupine and Divine	任意一场战斗取得全项目神评价
修罗の巷	Out of the Gate Swinging	打通全部三个罗城门百鬼夜行
オロチの十倍	Who Let the Dogs Out?	战胜クサナギ伍
いたずら者	Dog Eat Dog	完成神木村挖萝卜的小游戏
穴掘り王	Diggin' It	完成全部挖洞小游戏
神速の证	Eat My Flower Trail	在和イダテン、ハヤテ的赛跑比赛中获得全部胜利
雪上最速の证	Dog Gone Fast	在与カイポク的赛跑比赛中获得胜利

《大神 绝景版》是可以做到一周目就拿到白金奖杯的。从“苏神の极意”到“大神”之间这 33 个杯子游戏流程中就可以获得，在此就不做过多说明了，仅针对剩下的奖杯进行简单的解说。

善行の报い/Grab Life by the Leash：太阳器到满级需要幸玉 ×2530、墨葫芦需要幸玉 ×1650、异袋需要幸玉 ×1050、钱包（お财布）需要幸玉 ×750。获得幸玉的途径在开篇系统介绍中已经提到了，多做任务、多喂动物，收集这个数量的幸玉并不成问题。

鱼介博士/No More Fish in the Sea：详情请查看任务 12。

天道太子/Have Guides Will Travel：详情见上文的“天道绘卷物”。

古物商/Give a Dog All the Bones：详情见上文的“全古董收集”。

妖怪捕物谭/Sniff 'Em Out：详情请查看任务 7。

唯我独尊/Leave No Chest Unopened：详情见上文的“はぐれ珠全收集”。

慈爱の心/All Creatures Great and Small：详情见上文“动物图鉴”。

免许皆传/Teach an Old Dog New Tricks：花钱在道场学习神业即可。

战いの记忆/From Imps to Demons：妖怪出现的地点请查看前文的“妖怪图鉴”。

全知全能/Barking Up the Cherry Tree：因为在游戏进行中无法查看当前已消灭的敌人数量，而金钱、幸玉也在一直花费，因此只能对数据做出大概的预估。“死亡次数”这个很好控制住，《大神》原本难度就不算高，不太容易挂掉。“总灭敌数”在打通三个罗城门百鬼夜行之后就肯定不用担心不足了。金钱不太好估算，在买过道场所有神业之后的总共花销是 253 万，再加上购买所有武器的花销 115 万两，也达不到 400 万两的上限，这时候可以将身上的所有古董品、钓到的鱼全部卖掉，基本就足够了。两妖怪牙能换购的商品就那几种，不难算出数量，中后期妖怪牙数量不足的话，可以到道场学习“神业 无礼”和“神业 无礼讲”。最后一项总幸玉数，如果已经拿到“善行の报い/Grab Life by the Leash”这个杯子的话，就已经远远超出 4500 的上限了。

修罗の巷/Out of the Gate Swinging：详情请查看任务 36。

オロチの十倍/Who Let the Dogs Out?：详情请查看任务 37。

いたずら者/Dog Eat Dog：详情请查看任务 2。

穴掘り王/Diggin' It：详情请查看任务 15。

神速の证/Eat My Flower Trail：详情请查看任务 6。

雪上最速の证/Dog Gone Fast：详情请查看任务 35。

通关评价

内容	神	松	竹	梅	凡
死亡次数	5 次以下	6 次 ~ 10 次	11 次 ~ 15 次	16 次 ~ 20 次	20 次以上
总灭敌数	550 以上	440 ~ 550	330 ~ 440	220 ~ 330	220 以下
总获得金钱	400 万两以上	330 万两 ~ 400 万两	260 万两 ~ 330 万两	200 万两 ~ 260 万两	200 万两以下
总获得妖怪牙	300 个以上	240 个 ~ 300 个	180 个 ~ 240 个	120 个 ~ 180 个	120 个以下
总取得幸玉数	4500 以上	3600 ~ 4500	2700 ~ 3600	1800 ~ 2700	1800 以下

玩后感

老实说，其实在第一次看到《大神》PS2 版画面和 PS3 版画面对比的影像时，我曾经认为 Capcom 故意降低了 PS2 版的画质来烘托 PS3 版，毕竟当今各种老游戏纷纷推出 HD 版，但在画面上真正有实质进展的又有几个呢？而且第一次进游戏时出现的影像更加剧了我的绝望——Capcom 就打算拿这种清晰度的画面搪塞我？但当我真正开始游戏流程，第一次完成“大神降ろし”，看着世界在顷刻之间变得如此美丽，埋藏在心底六年的感动一下子涌了上来，我忍不住哭了。这是献给所有《大神》粉丝的一份厚礼，无愧绝景二字，压倒性的壮丽。

文 李宁徽 编 一刀 美编 一刀



FIFA 13	EA	体育
多机种 FIFA 13		美版
2012年9月25日	多人在线	59.99美元
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄

研究中心 RESEARCH CENTER

本文作者李宁徽曾在《FIFA 12》推出后写过一篇《FIFA 12 防守经验分享》的帖子并发表于网上，当即获得广大玩家的强烈反响和支持。如今，《FIFA 13》已经发售近两个月的时间了，各位玩家对本作肯定已经积累了一定的游戏经验。大家可能会发现，本作中的防守依然有很多值得探讨的地方。尤其是对于从本作才开始接触“《FIFA》系列”的新玩家来说，如果有一篇专门讲解防守的文章，应该会对他们带来不小的帮助。于是，达人玩家李宁徽再次出山，为我们带来了这篇科普性和专业性兼备的防守研究。希望能给大家带来一些帮助！

实用技术 研究中心

本作的防守基础知识及流派概览

在进入高清世代以来，“《FIFA》系列”的进步可谓突飞猛进。在防守系统方面，系列越来越注重对真实足球整体防守理念的再现。在《FIFA 13》中，策略防守得到了进一步的完善。

FIFA 13 本文中的键位是以 X360 平台的 Alternative 操作模式为准的，请各位读者注意。

CHECK 1 防守基本操作和要领

任何一款足球游戏，防守都强调三点：熟练的微操、丰富的经验和稳定的心态。经验和心态是通过不断的比赛积累和总结出来的，不多说了。我们在这里需要强调的是对防守的认识。游戏中的防守其实和现实比赛中的防守是一样的，都应做到以下三点：

1）对现实足球的技战术有一定的认识

2）熟悉自己使用的阵型，熟悉球员的站位

3）保持阵型的稳定，保证三条线不脱节

如何能够做到呢？以上三点其实都是建立在微操的基础上。在通过键位说明了解单独键位及各个组合键的操作和作用后，通过在比赛中不断的练习进一步熟悉操作，增加对战经验。这一过程，同时也增加了你的防守经验。随着对战经验的增加，你对比赛局势的判断能力以及反应能力都会逐渐增强，习惯成自然后，下意识地就能做出正确的判断和操作，以达到成功抑制对方进攻的目的。

防守中的常用键位

B	铲球
RB	呼叫队友协防
LT	低速防守，即俗称的“螃蟹步”，防守中需要经常用到的操作。防守队员位置站好，会自动伸腿断球，不容易失位
LT+RT	跑动“螃蟹步”，类似于《WE》中的强制移动，转身灵活，利于被过后加速回追
右摇杆	自由切换队员。想要通过右摇杆精准地切换防守队员，惟一的途径就是加强练习，熟练掌握后，绝对是防守的一大利器。

CHECK 2 本作系统在防守上的调整

《FIFA 13》中，球员的跑位和穿插意识更加完美，直塞球及过顶球精准度得到大幅度提升，横跨半场的长传转移更加准确。一脚传球的精准度仍然较高，皮球的运行速度加快。这些变化很大程度上丰富了玩家的进攻手段，使大家能够打出更多漂亮的配合。相应的，玩家在进行防守时，可能需要应对更多复杂多变的局面。

《FIFA 13》相较于前作来说，防守进行了两个方面的小幅调整：

首先，单个防守球员的防守面积扩大。在游戏中可以看出，防守球员正面面对持球队员并站住位置后，持





■穿插跑动的过程中，空挡就出来了。

球队员试图传球时，只要角度不是太偏，防守球员都会自主伸脚封堵传球路线，而在《FIFA 12》中，防守球员的个人防守面积并没有这么大。

其次，进攻球员的前插跑位意识提高的同时减弱了防守球员 AI 的整体移动能力。即守方阵型中的后卫站位很容易被攻方的跑位穿插所干扰，AI 的整体防守站位能力相对于《FIFA 12》中来说其实是下降了一些。本作中进攻方的传球点多，可选择性增大，致使防守操作量更大，防守中玩家必须保持更高的注意力。

CHECK 3 《FIFA》防守流派面面观

在高清世代中，“《FIFA》系列”已发售了 6 款作品（《FIFA 08》-《FIFA 13》），随着游戏系统的进化，目前使用最广的防守方式大致有以下三种：

堆人派

玩家操控 CDM 站住中间位置，不扑不抢，偶尔控制 CDM 进行防守补位，靠防守 AI 的完美站位，在大禁区弧顶 25M 区域处，形成防守方参与防守的人数远多于进攻方的局势，等待攻方失误。

这是笔者目前见过的使用范围最广的防守方式。益处自然是能够尽可能地保持整体防守阵型，操作量较少，最大限度地避免自身的防守操作失误。

不过这种方式的隐患也很明显。首先，遇到个人突破能力强的对手时，对方通过连续盘带，由 AI 控制的我方防守球员比较容易被突破；其次，使用这一防守方式的玩家往往在“一对一”手控单人防守能力方面不突出，一旦防守失位，换人补防的过程中很容易出现防守阵型混乱的局面，从而为对方创造出进攻机会。

笔者个人对于此种防守方式的定义是：将自身命运交由电脑抉择的防守方式，个人并不推崇。

手控单防派

此类型的防守方式必须基于以下两点：良好的防守预判能力和快速的换人能力（也可以说较快的手速）。通过快速的换人，在攻方拿球的第一时间，控制防守球员紧逼上去，预判攻方的进攻意图，第一时间截下皮球，就地反击。



■“疯狗流”打法中，拿梅西盯防赫迪拉一点都不新鲜。

手控单防流也是大家俗称的“疯狗流”，玩家

通过快速的反应和熟练的操作，从攻方拿球的那一刻起就进行全场紧逼防守，操作者尽最大可能的利用好每一名防守球员，把防守阵地前移到攻方半场，使守方断球后的进攻能够第一时间在攻方的腹地发起，给攻方以最大的压力。但这种防守方式的弊病也很明显，只要攻方有足够的耐心，具备一定的传控技术，将球适时的输送到中前场，攻方就能够直接面对守方的四后卫甚至两个中后卫组织进攻，搅乱守方防守阵型，取得进球。

手控单防流对于一对一防守能力的要求相当严格，这类玩家对于单防的操控很熟练，但同时他们往往不能很好地保持整体防守阵型。过度扑抢一旦落空，没有防守队员来补位，整体阵型很容易被打乱。

堆人与单防相结合

将堆人流和手控单防流相结合，取长补短。我认为这类型的防守是最为理想的防守方式，也是我一直在追寻的防守方式。具体来说，就是在前场对攻方拿球队员进行紧逼，在己方半场时，自己通过以往积累的实战经验判断，决定何时堆人补位，何时扑抢进行一对一手控单防。这种防守方式不仅需要熟练的操控，更需要的是玩家对场上局势的即时判断。想做到这两点，玩家除了对基本的足球技战术要有一定认识外，实战经验也是少不了的。



FIFA达人的防守经验谈

EA SPORTS FIFA 13

本文作者李宁徽，游戏 ID 为 LNH99（X360 及 PC Orgin）WCG2012《FIFA 12》重庆赛区冠军、A9VG 论坛民间 1V1 比赛连续三届冠军、游侠论坛第二届 1V1 比赛冠军，堪称《FIFA》达人。

在下文中，达人玩家李宁徽全方位多角度地整理了他通过实战总结出来的防守诀窍，希望能够对大家完善防守战术带来帮助

CHECK 1 策略防守（TD）中断球键的使用

从前作开始加入的策略防守模式，可能给很多新手甚至老手都带来了相当的困扰。但因为笔者在实战中一直就是以前文所述的“堆人与单防”结合的模式来展开防守的，因此，TD 的引入并未对我造成多大的影响。而且，在《FIFA 13》中，主创对策略防守进行了完善，X 键拉拽更加有效，TD 防守不再像《FIFA 12》中那样可有可无了。

以笔者目前的感受来看，需要用到断球键 X 的情况如下：

1）在进攻方接球的刹那按 X，有很大几率断球成功

2）按住 LT 正面防守，持球队员接近你的瞬间，按 X 抢断。这招对 AI 效果不理想，但是与人对战时成功率不低



3）贴身防守，我方速度不如攻方的情况下，通过 X 拉拽对方球衣，能够有效延缓对方的进攻速度，干扰其盘带方向和精确度

4）攻方射门时，干扰攻方射门准确率

CHECK 2 一对一防守

一对一防守往往出现在对手打反击时的情况。笔者建议大家使用 LT（螃蟹步）进行贴身防守。具体来说就是预判对手的带球路线，掌握提前量，按住 LT，让防守队员提前一步移动到持球队员的带球线路上，时机成熟该队员便会自动伸脚断球。

不过，需要注意的是，本作中防守球员的惯性较之系列以往的作品大了很多，他们如果被过的话，转身速度慢了不少，很容易造成失球。而且本作加入了精确盘带系统，攻方在带球过程中的脚步移动更加频繁，带球的小动作增多，这迫使守方在进行手控单防时节奏要跟着改变，以确保一对一时，防守队员和对方持球队员保持适当的身位。



而想要做到这些，都需要在实战中不断总结积累。此外，我们必须明确，单防中最重要的还是预判。预先判断对方可能选择的带球路线及传球路线，控制防守队员提前做出相应的防守策略。



简而言之，一对一防守，微操是基础，经验是保障，预判是利器。

CHECK 3 整体防守

整体防守意味着玩家需要保持防守阵型的稳定，但这并不代表不能上抢。在比赛过程当中，要知道什么时候应该上抢，什么时候应该退防。对于我自己来说，防守当中，我一直强调自己要对位防守。举例来说，LB（这里指左边后卫，不是 LB 键 -_-）不要轻易跑到 CDM 的位置上，即防守队员尽量不要跑离阵型所划定的防守范围。当然，比赛瞬息万变，不可能每一次攻防都能够做到对位防守，那么在失位的情况下，玩家应该清楚什么位置的球员失位了，该控制哪名球员补位，这样才能保持防守阵型的稳定。还是要说那句话：通过不断的比赛积累防守经验。



CHECK 4 关于LT+RT和协防键位RB的运用

喜欢足球游戏的玩家，大都对足球运动有一定的了解，看过高水准的比赛，自己也踢过球。那么，我想问大家，假如你是一支球队的教练，在防守的过程中，你会要求你的队员随时准备出脚抢断，还是在保持球队整体阵型的情况下，以与队友协作的方式来防守？相信绝大多数玩家会选择后一种。

大家肯定看过很多顶级联赛的比赛，可以回忆一下。比赛当中，防守队员往往不会轻易出脚断球，往往是通过各种方式给持球队员施压——要么通过拉拽球衣干扰持球队员的重心，要么保持防守身位并等待队友协防，或者更直接的就是战术犯规。

其实在游戏中也同样如此，而我们所说的阵地战防守，是在保持阵型的基础上，通过压缩对方的进攻空间（包括传球空间和盘带空间），形成局部上的人数优势，防守队员通力合作，抑制对方的攻势。RB 键位（呼叫队友协防）的作用就在于此。而呼叫协防的时机，则需要玩家通过观察场上局面并结合防守经验来慎重判断。毕竟，队友过来协防，在形成局部防守优势的同时，他原本所负责盯防的对方球员就有了足够的空间跑位。一旦你的防守阵型出现混乱，空挡就出来了，进攻机会随之而来。所以，RB 键的运用，要以玩家丰富的防守经验为基础。



LT+RT，即强制移动。可以让玩家手动改变所控制球员的行进路线，也可以强制取消比赛中的误操作。LT+RT 在防守中能够起到很大的作用，原因分析如下：

由于 AI 所控制的队员的行进路线相对死板（游戏毕竟是游戏），当



你切换到原本由 AI 控制的队员并试图让其按照手柄示意的方向行进时，切换的瞬间，该球员的动作可能会产生一个短暂的停顿。再加上本作中防守球员的转身惯性变大的缘故，在激烈的对抗中，这个短暂的停顿可能会造成致命的失误。特别是这名防守队员原本的行进路线和你通过手柄所指示的方向有偏差的时候，在你调整方向的过程中，他很可能会站在原地发呆。尽管这一过程非常短暂，但也足以让其目送皮球或持球队员从其身边滑过。

LT+RT 则可以在很大程度上解决这个问题。按住 LT+RT 防守，转身较为灵活，利于回追，防守路线也完全可以按照自己的意志来决定。至于如何保持身位，一方面涉及到经验问题，另外一方面则要看玩家的微操熟练程度，需要通过不断在实战中练习才能有提高。此外，在被对手打反击时，LT+RT 可以起到拖延对方进攻速率，等待队友回防的作用。

CHECK 5 过顶球防守



经常看到不少玩家抱怨《FIFA 13》的挑传身后太准，甚至有人认为这个问题已经威胁到游戏的平衡性和耐玩性。这里先不讨论主创是否有义务来解决这一问题，既然这个问题出现了，与其抱怨，咱们不如想想如何解决。

挑传的防守可分为两种情况进行讨论：

1）持球队员准备传球，接球队员前插接应

这种情况多发生在攻方快速反击中，持球队员虽然并未将球传出去，但玩家作为守方，已经可以看到攻方的接应球员正在疯狂加速插入我方防守阵型的空挡。

此时，玩家应第一时间将光标切换至最靠近攻方接球队员的 CB（这里通常需要采用右摇杆切换，至于相关的一些技巧，后文有详述），并按住协防键 RB，呼叫距攻方持球队员最近的我方队友上前进行干扰（不过一般情况下效果并不理想）。

接下来玩家需要让这名 CB 尽力向攻方跑位接应的这名队员身边靠拢（当然前提是不能落后几个身位，假如落后很多，那就只有直接出门将并自求多福吧）。一边通过 LT+RT 强移往他身上撞，一边按断球键 X 对其实施拉拽，延缓其跑动速度。与此同时，攻方持球队员会拿球等待接应球员跑到足够靠近你大禁区弧顶的位置时进行挑传。

由于本作中挑传的落点很好，但同时门将的出击速度和反应速度也得到相应提高。而我这样防守的目的就是有意识地使攻方接应队员在接球时尽量靠近我方大禁区甚至进入大禁区内。这样，我就可以在对手实施挑传后的第一时间按住 Y 键呼叫门将出击。攻方接应队员接到来球时，一方面有我的 CB 在旁边拉拽干扰，一方面门将已距离其很近，他的选择就会少很多。于是，过顶挑传的威胁已经最大限度地得到了化解。

2）过顶挑传已传出，接球队员减速准备接球，防守球员距离接球队员一个身位左右

本作的停球系统有利有弊，这里不作具体探讨，不过因为这一系统的作用，很多玩家为了避免因停球过大而错失良机，都会选择在接球瞬间放开加速键 RT。实践证明，这样的确能够较好地将球卸下，但同时也会导致接球队员在卸球前及卸球完成后的速度降低，动作不连贯，给回追的防守球员争取了时间。

而这里我们要利用的就是这一点，当防守中出现这种情况时，首先控制 CB 加速靠近接应队员，有节奏地点击断球键 X 拉拽干扰。当他减速准备停球时，用强移 LT+RT 贴上去，在其将球卸下的瞬间再按一下 X，或者直接强移切断其与皮球的联系，实现断球。



CHECK 6 对于传中球的防守

玩家在本作中争抢头球时一定遇到过和现实中一样的争抢“冒顶”的情况，这种现象在系列以往作品中是没有这么频繁出现的，这说明本作对头球的争抢更加接近于真实，把握按键时机的要求比以往更严格。《FIFA 12》中争抢头球，玩家只需要依靠方向键或者强移的操作，占据有利位置，倚靠住对手后，按射门或解围键就可以有 90% 的几率顶到皮球。

这里先说一下《FIFA 12》中对于传中球的防守，与本作做一个对比。《FIFA 12》中单个球员的防守面积较小，很难有效阻挡对方传中，所以多数人采用的防守方式为：

1）提前切换至 CB，将防守进攻球员传中的任务交由 AI 来完成。

2）控制 CB，通过强移键位抢占有利位置，在传中球传至中路时将其解围。

对于本作而言，前文提到过，单个球员的防守范围增大，能够在对方下底球员的球传出前就实施有效的阻挡。但我们不仅要考虑阻挡对方传中和控制 CB 卡住位置这两个要点，更要注意当球成功传至中路时，对于争抢键位按键时机把握的问题。把握不好，很容易造成冒顶失误的情况。所以《FIFA 13》中防守边路传中球有以下几个要点：

1）当边路交由电脑队友防守，自己控制 CB 抢占位置时，需特别注意对于传中球落点的判断，以及按解围键位的时机。

2）当边路由玩家自己操控防守时，尽可能的拉近与持球队员的位置，封堵其传中路线。

那么防守球员何时按住解围键位起跳争抢头球呢？与现实足球一样，当足球在空中开始下落，距离所控制进攻球员或是防守球员头顶有大概 1M 左右时，按住解围键位起跳争抢。如下图所示：



以上只是我的个人见解，对于按键时机把握的经验仍然是基于大量的重复不断的枯燥练习而积累起来的，每个人都有不同的见解，通过不断比赛积累经验，相信大家都能够较为准确的把握按键时机。

CHECK 7 关于右摇杆的切换

由于很多玩家在使用右摇杆切换时经常遇到各种问题（如换不到自己想用的人，或换错后导致后防莫名其妙失位，进而丢球等等），因此不少人对这一操作敬而远之。其实右摇杆切换用熟了，在防守中起到的作用是相当大的。比如前文提到的切换停顿问题，如果玩家在预判球员行动的基础上采用右摇杆换人，这种问题就能最大程度的避免。而根据场上的防守局势进行调兵遣将时，右摇杆换人更是一把利器，因此很有熟练掌握的必要。

下面笔者将大致描述一下如何练习右摇杆切换（游戏视角为 TELE）：

1）将球场分为竖直的三条线：左、中、右。

2）在脑海中为三条线描绘成三个空间。

3）将你控制的 11 名球员在这三个空间中化为 11 个点。

4）举例：前提为每个球员的站位如左图所示，假设你现在控制的是前场的 ST，你想切换到后场的 RB。操作如下：

a. 右摇杆向左下方拨，换人至 CM

b. 右摇杆再次向左下方拨，换人至 RB

右摇杆的切换要与 LB 的普通换人相辅助，必须掌握提前量，也就是预判，并且要养成看小地图的习惯。笔者当初开始练习的时候，先不停地和传奇难度的 AI 踢，大概适应操作后，在和朋友对战时在使用中摸索规律，很快就能熟练应用了。所以还是那句老话，不断的练习和总结，才能使之习惯成自然，变成自己的东西。



◀球员切换的过程在小地图中再现得比较明显。

这是一款治愈心灵的游戏，这是一部关于你我的日记。那片无垢的森林里，有一座平凡而又热闹的村子，村民正手忙脚乱地忙着自己的生活，而“我”，一个普普通通的旅行者，马上就要向着目的地——“动物之森”出发，你准备好了吗？让我们出发吧！！



来吧！让我们一起加入动物之森！

跃出 动物之森	Nintendo	模拟育成
3DS とびだせ どうぶつの森		日版
2012年11月8日	1～4人	4800日元
无对应周边		

文 九兵卫　美编 NINA

第0话 驶向下一站 ——新生活前的准备！

宁静的平原上，一辆吐着烟的小火车载着我们的主角慢慢从地平线那一端驶来，在前往自己的村子开始新生活之前，一只同行的猫走上前来和“我”聊了起来，话题包括“我”的昵称、村子的名字、设定的时间等等。其中被询问“**それで、キミは**“XXX”村**にはよく行くの?**【你经常去“XXX”村吗?】”的时候，“我”的回答将决定自己的面孔，建议大家参照以下的表格并对照。此外，村子的初始地貌可以在切换地图来选择，而“我”设定的时间也将决定村子最初的季节。（因为关乎到特殊时间，建议设定为真实时间）

第1话 从今天起，你就是村长 ——这样真的没问题吗？



刚出车站，“我”就受到了村民们看似“热情”的欢迎，小秘书静香迫不及待地把“我”接到空荡荡的村政办公室，而初来乍到的“我”却完全不清楚状况！絮絮叨叨半天之后，静香让我去商店街找不动产的狸猫先生。这位腆着肚子的地产家带着“我”在村子里圈出一块4×4的地皮，在攒够1000块的首付之前，“我”只能睡在地皮上搭的简易帐篷里，最后狸猫先生还提醒“我”，所有房屋的扩建或者改造最快也要在支付完费用的第二天才能完成，正所谓心急吃不了热豆腐。虽然折腾了一天，但在漆黑冰冷的帐篷里仍然难以入眠，还好静香秘书给“我”送来了一盏油灯，这下能好好休息啦！（TT）

问题1与回答		问题2与回答		问题3与回答		男生	女生
それで、キミは“XXX”村にはよく行くの?【你经常去“XXX”村吗?】	行ったことない【没去过】	何しに行くの?【去干什么?】	お引越し【搬家】	家は?【家呢?】	これから探す【现在去找】		
					考えてなかった【没想过】		
			ナイショ!【秘密!】	お引越し?【搬家吗?】	せいかーい!【正确!】		
					バレたか…【露馅了吗…】		
	覚えてないや【不记得呀】	何しに行くの?【去干什么?】	お引越し【搬家】	导かれた感じ?【是被引导而来吗?】	そうだと思う【我想是的】		
					そうでもない【也不是那样】		
			わかんない【不知道】	住み着いちゃったりして!【要住下来吧!】	そのつもり【正有此意】		
					そんな気がする【我觉得是】		
	ヒミツ!【秘密!】	何しに行くかもヒミツ?【去哪里也是秘密吗?】	もちろんヒミツ【当然是秘密】	お引越しじゃない?【不是搬家吗?】	ピンポーン!【答对了!】		
					やるな…【厉害嘛…】		
			引越しだよ【搬家哦】	キミおもしろいね!【你很有趣嘛!】	よく言われます【经常有人这么说】		
					いたってまじめ【其实很严肃】		

第2话 新官上任三把火 ——那么开始工作吧！

付完首付并借下39800块的贷款，不大不小的房子总算在第二天顺利建好了，这也是开始村子工作的前提。静香秘书给了“我”一些建议（**暮すのアドバイス**），大都是和村民聊天或者捉虫子捡贝壳等等简单的小事，完成这些所谓的新手任务让“我”对村子里的日常生活有了大致的了解，但对胜任村长而言还远远不够。静香告诉“我”她会在村子里进行问卷调查，只有支持率达到100，“我”才能正式接受公共事务，才算正式上任……

怎么才能增加支持率呢？方法有很多种。主动和所有的村民对话，帮他们跑跑腿或者说两句称赞的话、交换交换礼物什么的，甚至多攒钱把房子建大一点，这些都可以增加别人对自己的好感。除此之外，收集挖来的化石、捕捉到的昆虫以及钓到的鱼并把它们捐赠给商店街里的博物馆，这样能够着实有效地一点点提升自己对村子的贡献度，或许这



©2012 Nintendo

是增加支持率的最好办法。

支持率达到要求后，“我”终于可以安稳地坐在村长的座位上考虑修建公共设施、制定公共条例了，不过麻烦的事情才刚刚开始，最头痛的问题就是——钱！制定条例需要花钱姑且不提，修建任何一个公共设施都需要耗费大量的金钱，虽说可以募集村民的捐款，但大家的积极性就……想想就伤心啊。

第3话 一切为了赚钱
——梦想是拥有自己的豪宅！

老实说，在这个巴掌大的村子里想赚大钱真的很难，虽然有山有水自然资源丰富，但水果、虫子还有贝壳这些东西大多数都不值钱，面对高昂的房贷以及庞大的公关费用支出，“我”必须要更有效率地赚钱才行。例如其中的途径之一就是——卖化石！每天村子里的土地上都能找到一些有裂缝的地方，一铲子下去或许就有意外的发现。稍稍有点麻烦的是，挖出来的化石需要在博物馆鉴定之后才能拿去卖钱，每个基本都能带来几千块钱的入账，非常划算！当然，从人道的角度还是建议把化石优先捐赠给博物馆的，只是……

如果能够找到朋友联机，“我”还可以把村子里盛产的水果带到别人的村子里卖，因为每个村子的水果都不一样，所以商店“买取”的价格比自己村子的高，最贵的水果可以卖出 600 块的单价哦！此外每逢周日，野猪先生会来到村子里兜售“股票”，股票在周一至周六可以在回收商店自由卖出，每天的价格有涨有跌，看准时机抛售出去能赚不少钱，不过这取决于“我”对股票投入的多少。这里还要提醒大家，股票的有效时限为一周，倘若周六这一天内还不抛出去，周日就彻底作废了。

顺带一提，4×4 格的房子需要还贷 39800，6×6 格需要 98000，8×8 格则更是高达 19 万 8000……这还不算改造房屋风格以及屋子装修所花费的金钱，赚钱之路漫漫而无尽头……



第4话 村子里的购物天堂
——建设世外桃源！

狸猫兄弟在村子里开了家杂货店，大到电器家具、小到信纸与饼干都能在这里买到，非常方便。不过眼下“我”最需要的是重要的劳动工具，有了它们才能自己动手丰衣足食。在最初的小商店里，可以买到钓竿、捕虫网以及铲子，这些工具不用说明也知道是拿来干什么的；有了自己的房子，任职村子一周以后如果在小商店购物满 12000 块或者 15 件商品，这里就会升级为便利店，便利店新增了更多的家具、用来击落气球礼物的弹弓、用来寻找村民的扬声器以及能够计时计数的码表，另外店里面还设置了自动订货机，里面可以买到所有曾经出售过的商品，下单后次日会送货上门，很贴心吧。

便利店和园艺店开张 10 天后，如果“我”（包括朋友）在便利店的购物总额超过 25000 块，那么便利店就会升级成超市、再发展可以升级为购物中心、直至大型百货店，其中百货店的 3 楼还设有贩卖流行品的高级商店。

第5话 心灵手巧与回收利用
——小玩意也能变身为大宝贝！

除了商店街，村子里还有一家回收村民的日常用品并拿来贩卖的商店，“我”可以把自己不再需要的家具或者衣服放在这里寄售，而且每天都有能卖出高价的人气商品，这种勤俭节约的行为本身也能增加大家对“我”这个村长的好感。这家商店除了买卖中古品，还可以交易股票，甚至在联机的环境下，“我”还能邀请其他朋友来这家店通过黑幕交易来“洗钱”（好孩子千万不要模仿）……

来到服装店，“我”不仅可以购买不同的衣服裤子、帽子、眼镜以及阳伞等等，还能展示自己的艺术细胞，以无穷的想象力设计只属于“我”的图案，这些自定义的图案可以制作衣服，也可以喷涂在地面或者自己的家里。只要“我”愿意，完全能够心灵手巧地创造一个充满个性的世界，听起来是不是很不可思议？（笑）



第6话 出海
——发掘新大陆吧！

距离村子不远的地方有一座美丽的南国小岛，还清了 39800 块的房贷，静香秘书会介绍“我”认识前任村长长寿龟，而他也是这座小岛的现任管理者。去码头找到老村长，第二天他就会安排小艇来接送“我”和朋友们前往小岛游玩。除了醉人的海景与沙滩，小岛上还准备了各种各样的迷你游戏，无论几个人游玩都能获得无穷的乐趣——但是，或者这并不是“我”来到小岛上的真正目的，这里丰饶的资源才是最吸引人的地方。

首先是水果，大部门迷你游戏中采摘的水果都可以带回来放在收纳箱之内，其中包括芒果、柠檬、樱桃、梨子、香蕉以及榴莲等等，将水果在口袋里叠放，最后再带回别人的村子里贩卖，这样就能获得不菲的收入。另外岛上的甲虫非常珍稀，特别是晚上 12 点之后，借来潜水服和鱼竿之后，潜水（游泳后按 Y 键）或者钓鱼在这里也很能打发时间。这里说明一下，出海时所有随身携带的物品都会自动兑换成金钱并汇入“我”的账户，只是这兑换的价格……基本和当作垃圾丢掉差不多，所以值钱的东西就还是老老实实地放在收纳箱里吧，返回港口的时候可以取走。

迷你游戏的规则非常简单，虽然游玩后不能获得金钱，但可以得到相应的硬币奖励，拿到岛上可以换到一些特别商品，其中潜水服在游戏中只能用硬币和岛上的居民换，入手后就可以在自己的村子里下海游泳捞鱼啦！

第7话 独乐乐不如众乐乐
——邀请朋友来玩吧！

在商店街拍一张简单的证件照，再去车站找乘务员对话，“我”就可以前往朋友的村子或者邀请朋友来自己的村子游玩了。联机的方式有两种——本地通信（**ローカル**通信）以及网络通信（**インターネット**），前者是当面联机，后者则是通过因特网与好友联机。这两种联机的前提是必须为好友，所以在 Friend List 里面交换自己的 FC 编号先成为好友吧。前往别人的村子或者小岛选择需要“**おでかけしたい**”，而邀请别人来玩则是“**游びに来てもらう**”，在好友的村子里做客时不能手动存盘，只有乘坐列车原路返回之后才能保存，这点需要注意。游戏还对应随时随地的擦身通信，以擦身的方式结交的朋友可以在“住宅展示场中”参观彼此的家，甚至还可以把自己中意的家具直接买下来。



第8话 更多的商店、更多的节日
——欢迎来到动物之森！

经过几天的活动，“我”总算适应了村子里的生活与工作，村民们也对“我”越来越友善。由于村子里的时间与真实世界的时间是完全对应的，所以平时也会有各种各样的节日，比如 11 月 17 日的垂钓大会、11 月 22 日的收获祭等等，村民们在节日内会举办不同的活动，真是叫人期待！村子的人气越来越旺，更多的商店也像春笋一样冒了出来，像是俱乐部、园艺店、咖啡厅、美容沙龙，甚至还有占卜馆！充实而愉快的每一天让“我”完全爱上了这里，没错，新的生活这才刚刚开始呢～

——欢迎来到动物之森！





实用技术 特快专递

多边共享



秋季动画推荐

本期“多边共享”栏目为大家推荐一些十月开始放映的秋季动画佳作，相比播映前的新番介绍，本次的推荐由于融合了小编实际观映后的感受，因此能给出更加直观的评价，喜欢追看新番的同学不妨以此作为自己的参考哦！

银魂

距离4月份上一季停播时隔半年，以恶搞与无厘头著称的TV动画《银魂》10月份再度回归荧屏。第三次以原班制作阵容开始全新的连载，动画依然延续了欢乐与搞笑中穿插人生哲理的风格，目前已经播映的“金魂篇”更是干脆将我们的主角“坂田银时”的存在完全颠覆掉，令人诧愕的感觉让不少人又找回的了当年《银魂》的味道，用来消遣时间或是放松心情无疑是最合适不过。考虑到漫画原作的连载进度，新的TV版《银魂》想必也会追加不少原创故事，比起剧情严肃紧凑的长篇，小编的喜好倒是更倾向于映射社会冷暖的短篇故事。另外随着本片的播映，剧场版《银魂》第二弹的公映时间也正式确定在2013年，FANS可以好好地期待上一段时间了。



【文：九兵卫】

惊爆游戏

老动画迷对Madhouse这个名字一定不陌生，这家带来无数经典名作的老牌动画会社在本季推出的《惊爆游戏》同样也是一部不可错过的佳作。虽然本作的监督大胆起用新人，但由名声远扬的黑田洋介负责的脚本决定了《惊爆游戏》的剧情必定会非常扣人心弦，事实也正是如此。将虚拟游戏变为真实的杀戮，残酷的生存法则使得人性在极端的绝境下愈发扭曲，这是本片最大的魅力之一，只要看过前几话，相信每个人都会有欲罢不能的感觉，这不禁让我们想起了去年那部大受好评的《未来日记》。当然，虽然本作精彩但小编并不推荐给所有人，对暴力血腥画面敏感的同学请谨慎观看。本片男主角的配音为经常在日剧中露面的新生代演员本乡奏多，首次尝试以声音演出的他在动画中也有着不俗的表现。



【文：九兵卫】

绝园的暴风雨

被唐突杀害的高中少女、被囚禁于孤岛的神秘魔法使，两名少年在两位命运迥异的少女驱使之下，开始了他们充满奇幻却又不合理的复仇之路。这部动画由原载于《月刊少年GANGAN》上的同名漫画改编而成，两位男主角在女性FANS中的人气极高，内山昂辉、丰永利行、泽城美雪以及花泽香菜的声优阵容也吸引了不少观众。在这些表面的亮点之外，紧凑悬疑的剧情也有非常高的素质，灰暗的世界观配以苍凉婉转的音乐完美地将动画的气氛烘托。本片的音乐由日本著名作曲家大岛满负责，堪称十月番之中配乐最赞的作品，感兴趣的同学不容错过。

【文：九兵卫】



军火女王 PERFECT ORDER

半年前当《军火女王》这部动画完结之时，很多追着看的观众都觉得不过瘾，如今总算等来了姗姗来迟的第二季。本作以军火商人的独特视角描述了一名少年佣兵在有着军火女王之称的Koko领导的军火贩卖集团中的各种经历。动画的看点在于它展现了许多真实存在的武器资料，同事也会加入现实世界的国际关系，给人一种在看军事战争片的错觉。第二季之中，Koko将会遇到更多更为强大的敌对势力，各种扣人心弦的暗杀以及精彩的火拼场面让动画持续高潮迭起，军火商、恐怖分子以及政府组织之间的明争暗斗愈加激烈，在这些硝烟的背后或许也会引发我们对于战争与和平的思考。



【文：九兵卫】

魔笛MAGI

本作是《地上最强新娘》的作者大高忍又挖的新坑，故事从身为魔奇（MAGI）的阿拉丁和阿里巴巴组队攻略迷宫开始，讲述了一段充满奇幻气息的冒险之旅。作品最吸引人的一点便是剧中人物及故事内容部分取材自《天方夜谭》这个家喻户晓的故事，男主角阿拉丁和阿里巴巴自不用说，女主角摩儿迦娜的名字也是取自《阿里巴巴与四十大盗》中阿里巴巴的女仆。不得不承认，小学馆靠这部作品在十月新番中彻底爆红，漫画也靠着动画的播映销量急剧增长，在《天方夜谭》这种人尽皆知的设定下，加上日本所擅长的萌化形象，阿拉丁和阿里巴巴这对主角在近期成为各种同人的恶搞对象，在此强



烈推荐给喜欢冒险题材的读者。最后提醒一下，为了避免之后看动画时因为剧透提不起兴趣，从动画开始看的各位就不要想着追漫画补剧情了。

【文：洛克】

邻座的怪同学



《邻座的怪同学》原作由robico于2008年10月开始在《Dessert》上连载的漫画，至今发售了9卷单行本。故事讲述了冷酷的高一女生水谷雫，她向来只对自己的成绩有兴趣，其余事物皆漠不关心，因为老师答应以新参考书作为报酬，才勉强同意送讲义给问题学生吉田春，而春也是水谷的同班同学兼同桌。水谷被春误认为成朋友后开始与春有了交集，随着与春的接触，水谷发现问题学生吉田春实际上是个内心单纯、渴望结交朋友的人，对春放心不下的同时，水谷的心态也开始有了变化。从目前的播放情况来看，动画对漫画原作的还原来说还是可圈可点的。如今以校园纯爱作为主题的动画越来越少，本剧的亮点在于剧情的发展并不俗套，水谷和吉田这对同桌向观众展示了何为“相爱相杀”，推荐给喜欢纯爱动画的读者。

【文：洛克】

爆漫王

由大场鸫和小畑健联手打造的漫画《爆漫王》已经连载结束，而动画版也紧随其后推出了第三季，这也将是动画的最后一季。

本季故事紧接着上一季，从亚城木梦叶的新连载《完美犯罪党PCP》开始。和前两季相比，在这一季中会出现更多个性角色，同时还有在之前故事中没有出现过的反派角色。最高和亚豆的爱情长跑还要经过不少磨难才能看到终点，而亚城木梦叶的那些好友兼竞争对手也会各自迎来不一样的结局。动画第三季保持了前两季稳定的水平，忠实于原著但并不会让看过漫画的观众觉得无趣。而那些在漫画中登场的剧中剧将如何在观众面前活动起来，光是想象就觉得十分期待。本季更请来sphere演唱ED1，与公认神曲的第1季ED2《现実という名の怪物と戦う者たち》相比可谓各有所长。



【文：纱迦】

中二病也要谈恋爱！

要说10月新番开播以来受关注度最高肯定非这部《中二病也要谈恋爱！》莫属。这部作品原作连载于KA **エスマ**文库，曾荣获第1回京都动画大赏轻小说部门的优秀奖。当然，动画受关注的主要还是因为制作公司是制作了《K-ON!》等知名作品的京都动画。

故事讲述曾经是中二病患者的富樫勇太想借着升学来摆脱过去的“黑历史”，却偏偏被同班的自称拥有“邪王真眼”的小鸟游六花抓到把柄，并被要求“订下契约”，使得过上普通生活的希望再次遥不可及。跟大部分追求忠实原作的改编动画不同，京阿尼这次大刀阔斧地在剧情和设定上进行修改，还加入了早苗、茴香等原创角色。原本只是普通的中二行为却加上了各种夸张的特效来表现，使得跟现实画面对比之后形成的反差，营造出非常幽默的气氛。喜欢轻松搞笑作品的朋友不容错过~。



【文：宇宙人】

PSYCHO PASS



故事讲述在一个人类的心理状况和个性倾向可以数值化并测量出来的时代，政府会根据测量这个数值来决定一个人适合什么职业。而执法机关也会通过“犯罪指数”来判定潜在犯人并提前将其监禁或制服，遏制犯罪发生。而脚本则是由那位自称“爱的战士”的虚渊玄负责，人设放弃了之前《魔法少女小圆》和《Fate/Zero》等迎合大众口味的路线，改成了更偏向于“虚渊式”的硬派人设，由创作了《家庭教师》的天野明设计。动画目前播放了四集，前三集基本上是一集一故事形式，第四集开始有主线事件出现了。故事的反响只能说马马虎虎，剧情也表现得比较收敛，暂时还没出现《小圆》里那种震撼镜头，但虚渊特色的黑暗风格已经初见端倪。毕竟是原创动画，故事的走向也无从得知，因此喜欢黑暗“治愈”剧情的观众可以关注一下。

【文：宇宙人】

Little Busters

《Little Busters!》是曾推出过《CLANNAD》等感动了无数ACG爱好者的Key社所制作的文字冒险游戏。自07年发售以来动画化的呼声从不绝于耳，时隔多年，粉丝们这个愿望终于得以实现了。不过跟前三作不同，这次动画制作公司由京都换成了J.C Staff。故事讲述一群从小玩到大的伙伴们，在即将毕业各奔东西之前组一支棒球队，一起挥洒青春的故事。前期一边以众人嬉戏打闹的生活营造快乐气氛一边埋下伏笔，为后面“惨绝人寰”的催泪剧情铺垫。按照J.C Staff的表示，动画将会包括连朱鹭户沙耶在内的所有路线。而如此庞大的剧情量动画化之后会否遭到删减令不少粉丝担忧，但从目前已播放的几集来看，一些细枝末节虽然有被删减，但是应有的剧情和伏笔还是很好地保留了出来。因此不管有没有玩过原作，这部动画都值得一看。



【文：宇宙人】

机器人学笔记

原作为5pb.旗下的“空想科学ADV”系列的第三部作品，游戏在6月发售后不到半年就迎来了动画化。故事设定在前作《斯坦斯闸门》最终达到的世界线的2019年，讲述种子岛学院的机器人部为了完成一台属于自己部门的机器人而努力的故事。对比《混沌思绪》充满血腥恐怖悬疑的风格以及《斯坦斯闸门》那浓厚的科学气息，本作给人的感觉更加阳光和充满活力。前期在描述众人为活动经费而奔走的剧情中穿插上不少搞笑的情节，同时不忘埋下大量伏笔，比如“白头翁事件”以及女主角姐姐之所以离开的原因等，相信后期绝对会为大家带来意料之外的剧情展开。不过目前游戏的评价一般，也没有像“石头门”推出后引来无数人高呼“神作”的声音，看来要超越前作恐怕有点难度吧。



【文：宇宙人】

人生赢家 Vol.7

栏目主持 一刀

本期“人生赢家”栏目请来的这位嘉宾同样属于咱们UCG的资深读者，而其职业属性是“汽车人”——供职于汽车销售行业的职业经理人。可能大伙儿印象中这些从事管理岗位的人员大都西装革履不苟言笑，不过咱们这位兼具“游戏人”属性的潇总完全打破了我们对这些职场精英的固有印象，这家伙谈吐风趣并伴随丰富的肢体语言，而且一旦谈起喜欢的游戏来那叫一个“如滔滔江水，连绵不绝；又如黄河泛滥，一发不可收拾……”。不过，在那些与游戏相关的深层次话题上，潇总的见解总能切中肯綮，令人钦佩不已。大家不妨一起来了解一下他吧！

坚定不移 守望成功

对话“汽车人”中的游戏人刘潇

我是UCG死忠

下文中“潇”指代受访者刘潇，“刀”指代一刀。

刀：潇总，咱们UCG读者大军的队伍里有阁下这样的青年才俊，这让我们感到很荣幸啊！

潇：哪里哪里，能将自己的名字变成铅字出现在《游戏机实用技术》这本神刊上，感到受宠若惊的应该是我。记得当年我最早看的游戏杂志并非UCG，但当贵刊横空出世后，时效性强的资讯以及详实的攻略迅速吸引了我。很快我便成了UCG的忠实读者。

刀：哈哈，攻略是我们的立刊之本嘛。

潇：另外，编辑与读者的沟通无处不在，这无疑使众小编的神勇形象在读者（包括我）心中日渐高大。直到现在，我看UCG都是先翻后面看“小编寄语”。

我的游戏启蒙时代

刀：是啊，好多读者都有这个习惯。潇总先跟大伙儿聊聊玩游戏的经历吧！你最早是什么时候开始玩游戏的？接触游戏机是哪台？那会儿最喜欢的游戏有哪些呢？

潇：在小学二年级的时候，家境不错，爸爸拗不过我以辅助学习之由购得小霸王学习机一台。于是，童年的世界鲜活起来，除了上学路上的蜻蜓、蝌蚪、稻田、油菜花、手扶拖拉机，更有了吃蘑菇、踩乌龟的马里奥。那会儿最喜欢玩的是“《热血高校》系列”的《热血足球》。一个闪电弧线球，从己方禁区画一条超级夸张的弧线，把对方球员门将连人带球全部踢进门里，那种感觉好极了！

刀：回望多年来的游戏生活，阁下曾经拥有过哪些主机（含掌机）？

潇：从小到大，我从FC（小霸王）、GBC、GG、SS、PS、GBA、PS2一直玩到如今的PS3、X360，其中PS、PS2和PS3都买过不止一部。

刀：有没有什么与游戏相关的经历让你至今难忘？

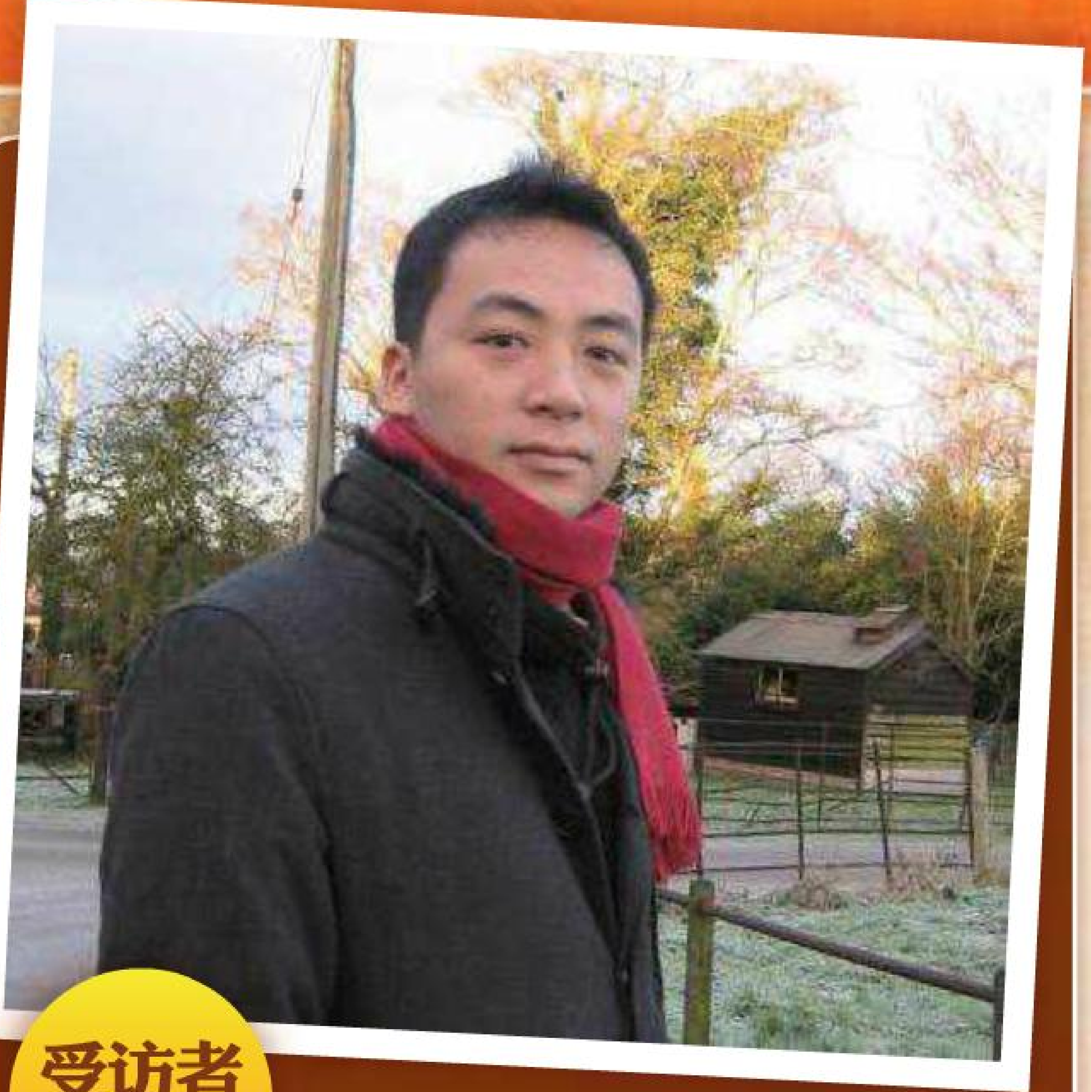
潇：我真正爱上游戏其实应该是在高中一年级，那时候正值PS和SS业界一哥之争初现端倪。《最终幻想Ⅶ》尚未发售，而SS神作《樱大战》宣传铺天盖地。经不住诱惑我用书本费、生活费、寝室费、早餐费等等东拼西凑购得SS一台，此后便一发不可收拾地喜欢上了SLG类游戏，最喜欢的三款SLG（排名不分先后）是《超级机器人大战 α》、《汪达尔之心》、《龙之力量》。

刀：为什么最喜欢的恰恰是这三款呢？

潇：喜欢《机战 α》是因为在同学家看见了多蒙和东方不败的合体技，那惨烈的喊叫声和二到不行的东方不败深深地吸引了我（汗）。后来，在游戏中观赏各路名机使出超萌、超型或超二的必杀技为动力源泉，我通关了“《机战》系列”的无数作品。

《汪达尔之心》新鲜的地形要素、转职、魔法等等深深吸引了我。当时连上课时都在想多走一格或换另一个职业会否有不同效果，于是乎中午狂踩1个小时单车往返学校和家里，为的只是过一关、升一级。

《龙之力量》“100 VS 100”的噱头在当时挺震撼的，战略要素满点，超多武将个性十足，隐藏要素奇多，我沉迷了整整一年在上面。不过非常惋惜的是，这游戏后来没了续作。该厂商后来推出了无聊的《鬼魂力量》，和《龙之力量》比起来差距不是一点半点。



受访者自我介绍

湖南常德人，1979年9月11日生。在常德读完小学，常德六中初中毕业。其中辗转深圳，海南。高中转至长沙明德中学成为黄兴的学弟，并加入明德校篮球队。后因太过调皮捣蛋，被开除，转至长沙市一中，做了主席的校友。

1998年，高二读完后亦无心蹉跎，没有体验到中国教育的精髓，跳过高三，直接自费留学英国。在伦敦读完Foundation课程后，进入Liverpool JM University修读国际商务兼日语。还是由于贪玩，在打工、夜场、电游场之间混迹，读书的时间少之又少，在留级一年后终于毕业。

回国后觉得日语学得不好，便报了个班来到大连外国语学院学了一年日语，主要是贪玩不想那么快工作。在大连认识了主要“机友”之一Levelup风间仁。另外本人与自己这辈子的女主角也相识于此，后来一波三折终于和她修成正果。

在一次机缘巧合下，2003年我看到了一则宝马公司的招聘广告，招聘市场主管，工资1500。当时没在意，就因为喜欢汽车，便去尝试一下。从此便入了汽车行业，成了“汽车人”。做过的品牌包括：宝马、奔驰、奥迪、沃尔沃、捷豹路虎。9年间混迹其中做过销售顾问、市场经理、销售经理。现任深圳市南山区捷豹路虎沃尔沃南山4S旗舰店总经理。

属于PS的那个夏天

刀：资料显示阁下高中毕业后直接赴英留学，英国是欧洲游戏业的重要市场之一，留学期间应该没少感受欧美游戏的气息吧？

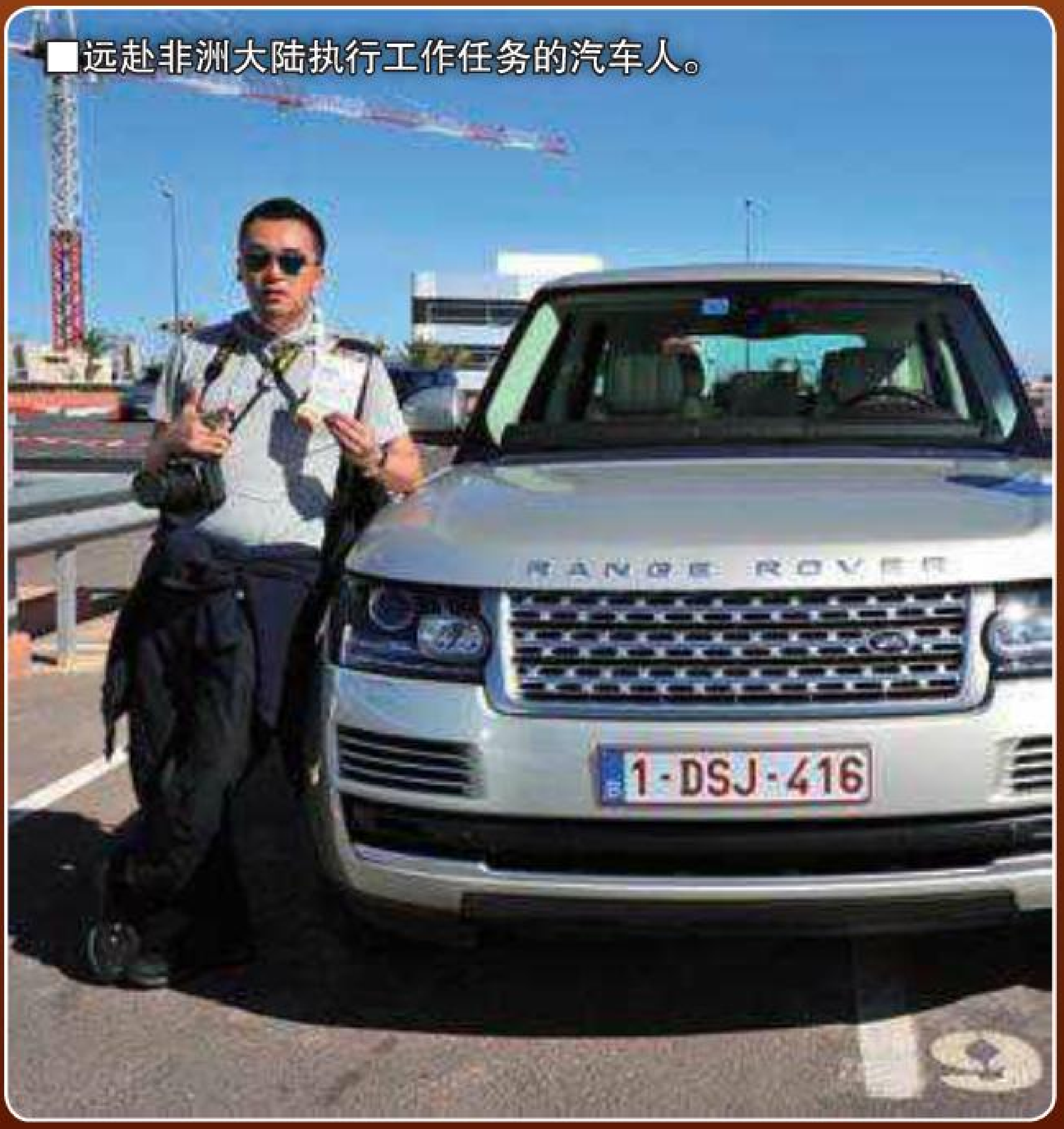
潇：别提了！大家都知道，欧美国家当时的游戏品味就是“车、枪、球”。需要特别说明的是，这里的“车”不包括《山脊赛车》、《GT赛车》；“枪”不包括《COD》、《杀戮地带》；“球”不包括《WE》、《NBA2K》——所有游戏几乎都是由EA和Ubi联手包办的，无聊到一定程度。惟一能让我感到亲切的是初代的《真・三国无双》。不过游戏店老板将其喻为“stupid Japs cutting grass rubbish”。

刀：哈哈，对于玩着日式游戏成长起来的玩家来说，这种大环境的确难以适应啊！

潇：所以，大一暑假回国探亲，对我来说就像一个几乎要把牢底坐穿的人突然获得了放风的机会。现在来看，那年在我最要好的机友家度过的这个夏天，应该是我这辈子最开心的一个暑假。当然了，一切都因为他家的那台PlayStation。

刀：你就是这会儿转移阵营的吧？

潇：那时候《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》笑傲江湖。我



■远赴非洲大陆执行工作任务的汽车人。



■瞬间变身宅在家里打机的游戏人。

突然发觉“SS+ 加速卡 +《KOF97》+《铁甲飞龙》+《格兰蒂亚》+《银河之星》+《天外魔境 第四启示录》+……”也比不上“PS+《FF Ⅶ》+《FF Ⅷ》”，甚至不如它们的片头 CG。

刀：您这未免也太夸张了……

潇：其实就是想表达一种心情——对“《最终幻想》系列”一见如故的心情。在那两个月里，我一早便到他家（包括早饭），晚上听到他爸妈打呼噜为止，回家已是披星戴月。记得当时很多《FF Ⅶ》攻略提供的打海底 BOSS 的方法都非常繁琐，且无法做到无伤。我当时凭着一股铁棒磨成针的劲头，练出 4 颗 Copy 魔石和 4 颗加速魔石，配上最终武器饰品（加魔加速），由魔力最强者开始放圆桌武士，Copy 了一轮多，这 BOSS 尚未出手，已被轮死。

刀：阁下的毅力和钻研精神令人钦佩！

潇：还有《机战》，我朋友喜欢用初号机和地图炮，但我对真实系情有独钟，那种“你打不着我，我来回蹂躏你”的感觉超好。最后不得不提那个暑假里我永远不能忘怀的《圣剑传说 玛娜传奇》，爱到不行！两个人可以双打，我依然记得双节棍的武器绝招中的白虎一招，练了我整整两天，终于出来了！神啊，想哭的心都有了……


■和机友切《实况》，当然是赤膊上阵才来劲啊！


■第一时间入手的 PS3，如今还在服役中。


■X360 当然也必须是老款，咱是资深玩家嘛！

如果我来做《GT5》

刀：嗯，这种千年一剑、苦尽甘来的感觉对玩家来说实在是太美妙了。不过，如今日式游戏渐渐走入低谷，曾经欧美向的“车、枪、球”游戏在全球成为主流。咱们先说“车”，作为汽车销售行业的达人，阁下对车的认识肯定比一般的游戏玩家要精深得多。在你看来，这些五花八门的赛车游戏中，有没有哪个系列最对你的胃口？

潇：的确，我本身是做车这一行的，喜欢汽车是显而易见的。现在市场上这么多的汽车游戏，我最喜欢的还是“《GT 赛车》系列”——纯粹，功力深厚。“《GT 赛车 5》”的开发历时数年，山内兄访遍世界名车，跑遍天下名场，甚至录下部分车型各档位排气声用于游戏中。这种严谨与精益求精的态度，我觉得在汽车游戏中无出其右。

刀：不过“《GT》系列”如今的商业成绩可不算太理想啊！

潇：的确，不过我觉得《GT》的没落有很多原因，并不是因为这个游戏不好了。大家这样想想：赛道不会年年有新的，顶级跑车的款型和性能不可能在 2~3 年内有很大提升。一旦达到《GT5》的层次，再有突破便很难。现在信息量这么大，年轻人连新资讯都接受不过来，哪有时间去温故知新？于是乎手法夸张的“《极限竞速》系列”、“《极品飞车》系列”等等便开始用各种取巧手段来获取 Light User 的瞬间快感，大量的抢占了竞速游戏的市场。



■来自《小小大星球》的麻布仔是玩家们的好朋友，与他合影一定要摆出本人最爱的 007 标志性 Pose 哦！

刀：面对这样的局面，如果你坐在山内的位子上，你有什么对策吗？

潇：如果是我来作为《GT5》的制作人，我会推出各种 DLC 副本：有地图挑战副本、单一车型挑战副本、考驾照副本等等。比如考驾照副本，如果你能全部 S 级考牌，那就送你一次接受世界顶级赛车教练为期一周的封闭式训练，还有机会与世界顶级拉力车手见面。地图挑战副本，如在纽堡林北环赛道中，全世界玩家在网络上针对此地图统一使用某一款车型进行挑战。如果能够破纪录，你即可以参加游戏官方组织的纽堡林北环赛道体验！单一车型挑战副本，如果在世界范围内部分玩家能够破掉纪录，就可以得到这款真车的一年使用权。

刀：对于真正的车迷玩家来说，这些奖励实在是太诱人了。

潇：这比你在世界各地投放广告，或者绞尽脑汁想《GT6》该如何做要好得多！这会让《GT5》成为车迷们的朝圣之物，想开 BMW M3 去泡吧？快去跑《GT5》吧！跑不了第 1 名，前 10 也能送个 M3 钥匙形状的 U 盘呢，在酒吧一样好使！

狙击手的幸福生活

刀：哈哈，潇总不要带坏小朋友啊。记得咱之前私下聊的时候，我发现你对枪械、战车、舰艇等知识如数家珍，想必阁下是资深“军迷”。眼下“打枪游戏”早已成为电视游戏领域最具市场号召力的类型，潇总作为军迷，应该对这类游戏挺有研究吧？说说你心目中最好的打枪游戏吧！

潇：在我看来，最好的打枪游戏莫过于“《COD》系列”。我喜欢军事，更喜欢了解一些国际大环境影响下的政治军事动向，但其实这些因素和我喜欢《COD》关系不大。

刀：哦？

潇：多年前，我在大连认识了一位“《铁拳》系列”的爱好者，人称风间仁……

刀：等等，是 Levelup 那位风间仁老兄吧？

潇：没错，就是他！一日，他邀我去他家激战《铁拳 5》，号称花郎之鬼的我欣然赴约。他从风间仁换到凌晓雨最后换到无赖马杜克及豹王之后，依然难以占半点上风，遂怒摔手柄，并提议玩《COD 现代战争》的网战。

刀：得，我还以为怒摔手柄后的剧情是“真人快打”呢！

潇：没有没有，我们都是斯文人。记得在一个导弹基地的关卡，我端着一把狙，躲在一辆卡车底下，成功点杀十数人，只死两回，“偷鸡感”满点，当时就爱上了这款游戏。日后成长为大家所不齿的“蹲坑派”，网战点死小日本无数，被踢出房间无数，无怨无悔。我喜欢那些枪械的设定，而且建筑物和地形甚至光影都能决定一场战斗的生死。如果碰上神一般的队友，狙得那叫一个畅快啊！没办法，生活节奏太快，压力很大，有时间战上一局，真的可以排忧解难，压力顿失。

《WE》帮我圆梦

刀：没错，“车、枪、球”减压效果一流。咱们说了半天“车”和“枪”，下面说说“球”吧！听说阁下供职的集团前一段举行了全国各地区分公司间

的篮球赛，你率领的深圳分公司球队拿下了亚军，看来篮球运动方面潇总也是一把好手啊！你平时玩不玩诸如“《NBA2K》系列”等篮球游戏？

潇：我从初中开始打篮球，加入校篮球队，训练、比赛，直到现在也是每周不间断。可以说，篮球是我生命的一部分。可我真的不玩篮球游戏。

刀：为什么呢？

潇：可能是不太好上手，玩了几次就放弃了。我觉得篮球的精髓在于对比赛的阅读，在于每一次进攻的战术是否能执行得彻底。现在的篮球游戏很多可以做到高速率的接应、配合，并能即时对同伴提出战术要求等等，但实际操作时，往往进攻并非按照自己的战术意图来进行，却也稀里糊涂地进了球、欢了呼。这让我感到难以接受。

刀：这叫行家看门道。那体育游戏中阁下有没有比较喜欢的？

潇：我喜欢《WE》系列”。和篮球游戏不同，在玩足球游戏时，每次进攻我都有足够的时间构思战术，绝对不会一顿狂按射门就会进球的，所以每次得分都充满了成就感。我公司同事就有很多喜欢足球游戏的。其中有个特别要好的，是我前个任职公司的 IT 部经理，我和他经常下班后较量几把。我们还弄了个本子，记了帐，看谁输得多，往往赢球的一方还会在胜负比分后加上精彩进球的注解，如倒挂金钩啦、人球分过啦，以刺激负方，或成为嘲笑其一天的笑料。

刀：好吧，应了那句老话，与人斗，其乐无穷啊！

潇：嗯，为了赢球，我们不择手段。我会安排一些同事在比赛过程中打电话给他，一会儿打座机，一会儿打手机，还尽问些很二的问题，搞得他心烦意乱，忙中出错。至今，他仍在为这个本子耿耿于怀。喜欢《WE》，算是能够满足不会踢球的我，在绿茵场上奔跑的梦想吧！

业界需要平常心

刀：如今手机游戏、社交游戏等面向非玩家群体的游戏形式日渐流行，国外有专家预测，下一代家用主机可能是最后一代主机，对此现象阁下有没有什么看法？

潇：下一代主机是否绝唱，那要看游戏制作人的心态。游戏追求的本质是什么？或者，我们从小到大真正为某一款游戏而深深感动、耿耿于怀的，是否真的是那一幕幕超级精细的 CG 过场动画？玩家真正想玩到的是什么？游戏制作人真正希望制作的是什么？举个例子，《战神》算得上是神作吧？有些人通关很多遍，赞美之词犹如滔滔江水。但时过一年，你是否还会将其重新放入机器？而《马里奥》就不是，《坦克大战》也不是。从小学一年级到六年级，我们总是不厌其烦地一遍又一遍地开机，一遍又一遍地把旗杆上的旗子撸下来，那是真正的游戏。

刀：其实某种意义上来看，游戏业目前的趋势也算一种返璞归真吧！

潇：的确，似乎只有到人们的关注点慢慢从动辄几千万投入的超大作转移到苹果上去时，游戏制作人才会去其浮躁，回归本源。也许销量会大减，但投入也会相对减少，留下的，再无 Light User，Core User 之分，大家都是追寻快乐的玩家，都能从游戏中轻易地找到属于自己的那份快乐。



■陆虎，屹立于大地之上（这真不是广告哦亲）！

到时候，游戏机不再是客厅里惟一的娱乐机器，它会成为你娱乐生活中不大不小的一部分。当你需要那份快乐时，你会想到它。这不正是我们希望游戏能够达到的切实目标吗？倘若它真的占据了你的客厅，消耗了你所有的娱乐时间，那就不是我们玩游戏了，而是被游戏玩。而这，也正是最被社会所抵触的那种所谓“玩物丧志”的状态。

抵制源于恐惧

刀：说到玩物丧志，主流舆论一直以来对游戏有着较深的偏见。见诸报端的游戏相关新闻，往往都是负面的。面对这样的偏见，阁下有没有什么话要说？

潇：我从小玩游戏就是被骂大的。报纸传媒都在抵触游戏，但大家其实都不明白为什么要抵触它。孩子 VS. 家长，老公 VS. 老婆，大家就一直这么对立着、战斗着。诸多惨烈的经验教训和事故也没有将这一态势缓和。其实吧，这很简单。大家这么理解就好了：

教会为什么那么抵触哥白尼？商鞅为何被车裂？因为人们对未知的事物总是由恐惧而生抵触。在我们这个传统社会中，很多人在步入中年后（或许包括我们的长辈），接受新事物的能力会明显降低。相应的，让他们引导青少年正确对待这些新鲜事物会是一件非常困难的事。怎么办呢？既然不能共存，那就消灭它！而在发达国家，公民素质相对较高，对游戏的偏见就比较微弱，家长可以从容地引导孩子在生活和游戏之间找到平衡。

再深入人性一些，就要说到中国人的长辈观念，家长总是担心自己的权威地位被撼动。在欧洲，父母与子女的关系更为平等——你是我的父亲，却不是我的皇帝。而父母对待孩子，更多地是要尊重他们的兴趣，正确引导，以身作则。通常家长会制定全家人一周或一个月的生活计划，并保证其实施。一切纳入计划，自然就会避免我们经常看到的那些争吵甚至家庭暴力。所以，随着公民基本素质的提升，那些对游戏的种种不公会逐渐消失。对此，我很有信心。

职场赢家经验谈

刀：潇总的分析有理有据，着实令人茅塞顿开（鼓掌）。话说，深圳天汽南方汽车销售有限公司总经理，这是阁下目前已解锁的人生成就之一。而立之年便能在事业上获得如此成绩，真的很令人羡慕。回首职场生涯，有没有什么经验跟大伙儿分享呢？咱们 UCG 的读者中有不少刚刚离开校园步入社会，你的经验肯定能对他们带来帮助。我代大伙儿向你表示感谢先！

潇：要谈到自己解锁的成就，真是难以启齿。有很多同龄的优秀人才，在更年轻的时候就解锁了更为强大的成就。其实，很久以前小虎队唱过的歌里面就有提到：“多看多听多学习，小兵也能够变英雄。”很多时候，是我们自己不够自信。很多事情，我们常常对自己说：这不是我的专业，这不是我所擅长的，我没有这一行的经验，我多拼不过……那么，你也就错过了 99% 属于你的机会。有人说，那我不是还有 1% 的机会吗？是的，剩下的 1% 的机会结果还被你不够坚韧的心给浪费掉了。

我发现如今的毕业生很喜欢跳槽，为了高些许的工资频繁跳槽。好像这是一道很简单的数学题，慢慢加起来就多了。殊不知，你跳槽付出的青春资本、人脉资本、经验资本以及由此失去的“不做好不善罢甘休”的死磕精神，哪里是那高一点点的工资能弥补得了的？新到一家公司，还要去适应新的环境和新的企业文化，而这些往往与年轻人越来越鲜明的个性相抵触，于是就导致更为频繁的跳槽。到最后，一无所获！这不是侃侃而谈，这是我的亲身惨痛教训。

总结为一句话：找准方向，坚定不移。你的成功会来得快得多！

刀：精彩！再次感谢潇总接受本次访谈。


■对于咱们这个里里外外洋溢着正能量的访谈栏目，“励志范儿”的照片当然少不了！

邪魔院



小编带你走进日本

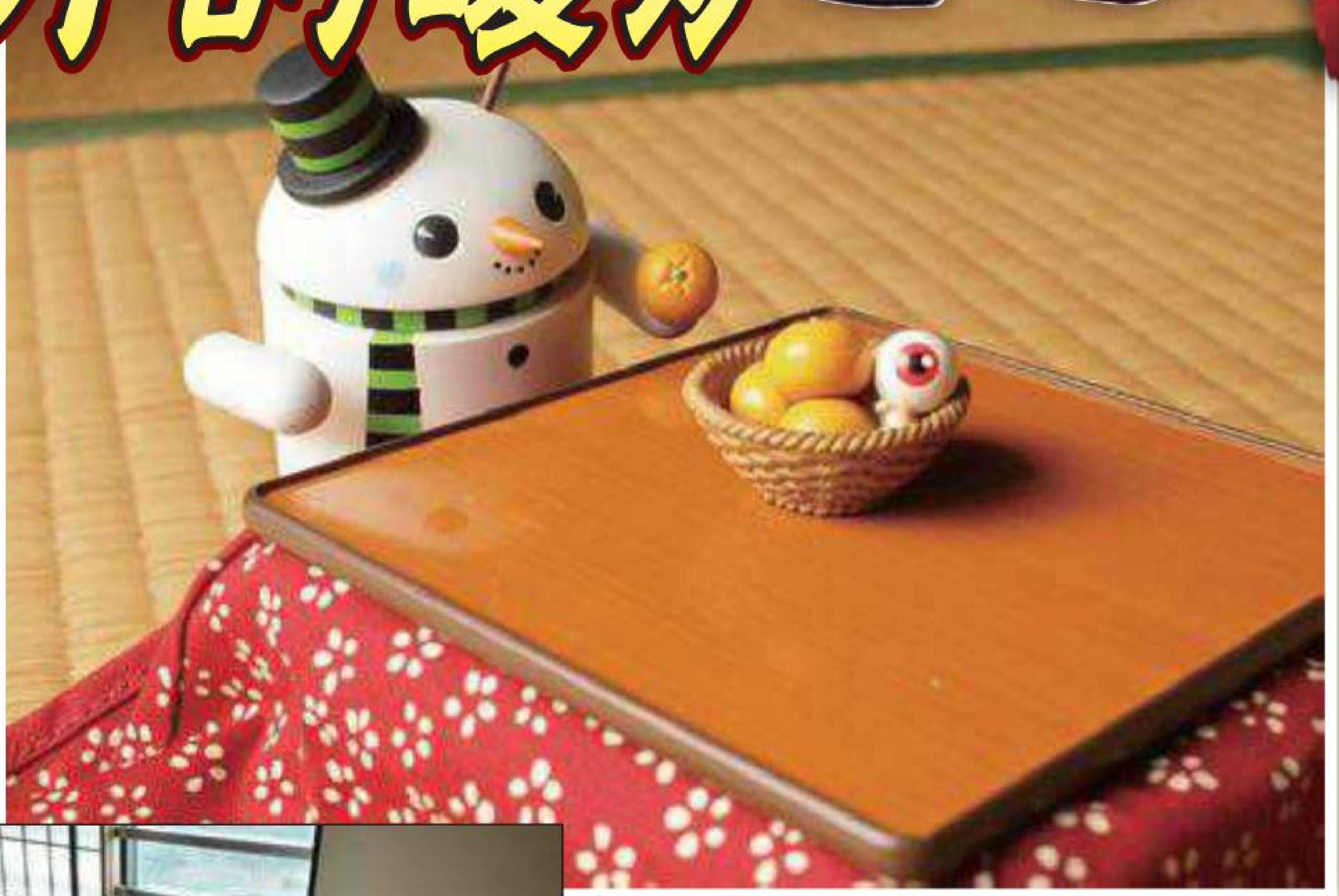
每到冬季，人就会变得比较慵懒不想出门，安安静静地宅在家里才是上上策，打打游戏、看看电影就可以消磨掉一整天时间。这次在“邪魔院”为大家介绍的暖炉可能很少人用过，但热水壶、电热毯这些东西我想每个人都不陌生，它们所带来的感觉都是一样的，除了身体上温暖，是不是也需要一点内心的温暖呢？

东瀛风采　冬天里离不开的暖炉

一块地板或者榻榻米之上，放着四四方方的小矮桌，桌角周围用棉被覆盖——这样的画面我们经常能在日本的电视与动画作品中看到，这个名为暖炉的东西对于普通的日本人来说，几乎是冬日里最不可缺少的一件东西，到底此物有何玄机呢？

日本人用的暖炉最早并不是“暖炉”，而是类似于自古在东瀛百姓家中使用的方桌，直到室町时代，据说中国佛教僧侣将一种名为“行火”的取暖工具带到日本，后来江户时代中期在民间开始出现放置式暖炉，旧式的暖炉桌下有个约数十厘米深的坑，取暖的时候不用盘膝而坐，一般使用炭发热；而第二次世界大战之后，随着电器工业发达，使用红外线发热的电动暖炉最终普及并成为主流。

一般来说，暖炉是一张正方形矮桌，上面铺上一张棉被子，桌下有电动发热器，通常连着桌子结构装嵌。暖炉放在薄垫子之上，坐在垫子上把腿和脚、甚至整个身体伸进暖桌下取暖。天气回暖后可以拿开被子，这样就能立刻变成一张普通的矮桌使用。









通常的日本家庭会将暖炉放在客厅里的电视机前，在冬天的时候一边取暖、一边吃零食看电视或聊天，或者你也可以干脆躺在暖炉里看书看漫画、甚至睡觉，这样的习惯在寒冷的正月里尤为风行。当然，人在暖炉里待的时间长了也会产生倦怠感和依赖性，通俗点说就是人比较容易“废柴”。（笑）

图说东瀛

除了通过文字来了解东瀛文化，偶尔“邪魔院”也以照片的形式给大家展现另一个视角之下的日本。生活中的“Japan”，其实距离我们并不遥远。

日本的机动车数量原是世界第二（后被中国超过，第一为美国），但由于国土面积有限加之公共交通系统发达，拥有一辆自己的汽车并不是什么明智的选择。以日本人的收入来说，三四个月的收入即可以购买一辆汽车，但买汽车的日本人还是越来越少。机动车对于普通人的方便之处在于可以省去电车转站的周折，并且公共交通晚间停运后也能自由出行，而代价则是需要在买车之前考虑好停车问题，仅这笔费用每月就甚至将高达数万日元……





卡拉OK是日本的年轻人最喜欢的一种娱乐方式，这些店铺在繁华区的街头随处可见。和日本大多数店铺一样，卡拉OK的包间通常很小，但功能却极为强大。点歌自不用多说，你还可以在房间里吃正餐、喝饮料，这些服务丝毫不逊色于正规的餐厅，甚至还会更加便宜实惠。而关于卡拉OK本身的收费，价格同样也非常平民，以很多人都听过名字的“**カラオケ館**”为例，非周末非晚间时段，每人每30分钟的最低料金只有50日元左右，约折合人民币4元，以日本的收入水准来说，这样的消费简直不要钱。（笑）

文 莱雅 编 洛克 美编 NINA

※没有玩过游戏原作的读者请注意，以下文章涉及严重剧透

精灵与贤者与两个世界的古往今来

深入解剖《无尽传说》以及对《无尽传说2》的部分分析



当各位看到本文时，系列最新作《无尽传说2》也发售了，为了让没有接触过前作的玩家与被游戏里的各种名词弄得头昏脑胀的玩家能更了解原作，下文将对《无尽传说》的世界观、历史、人物进行一次解剖，让大家更加深入这个充满着精灵并被玛纳包围的世界。



精灵

“人的心愿借由精灵而得以成为现实，精灵的生命借由人类的心愿而得到保护。”——马克思威尔



在《无尽传说》的世界观里，玛纳是支撑着一切事物的根源能量，玛纳对于肉眼看不到的精灵来说是惟一的食物。玛纳支撑着精灵，精灵支撑着世界，精灵会给大地和海洋带来影响，还能够促成动植物的成长。玛纳的产生需要依靠人类脑内器官——灵力野，精灵们以吞食玛纳作为交换，代替人类释放精灵术。在利泽·马克西亚的社会里，精灵术是文明的根源，也是一切日常活动的基本动力源，灵力野的发达程度决定了这个人的前途，灵力野越是发达，能够释放的玛纳量就更多，也就能够使用更加强大的精灵术，因此在利泽·马克西亚的社会里既有能够释放大量玛纳的人，例如艾丽泽，也有只能释放少量玛纳的

人，例如裘德。

说到这里，玩过前作的玩家可能才注意到吧，裘德的灵力野发达程度其实在队伍里仅高于艾尔文，这也就能解释裘德和艾尔文为什么是队伍里仅有的无法使用精灵术的近战角色，裘德是由于他是利泽·马克西亚人和艾连匹奥斯人的混血儿，从而导致灵力野不够发达，裘德本人也注意到了这点，他通过补充知识和思考来缩短与周围人的距离，这就能够解释为什么灵力野劣化的裘德在年仅 15 岁就能够从伊尔·梵著名的达利姆医学院毕业，至于艾尔文的事笔者将会在下文里进行解说。



话题回到精灵上吧，精灵们所居住的地方称之为精灵界，玩过蜜拉篇的玩家们都知道，精灵界和人界是相重合的，正如同人类无法在人界用肉眼看到精灵，精灵也无法在精灵界用肉眼看到人类，能够在人界和精灵界之间往来的，只有死去的人、精灵的灵魂、玛纳与部分大精灵。在《无尽传说》里，精灵分为“微精灵”和“大精灵”两个阶段。微精灵没有特定的属性，力量和生命力虽然相比起大精灵而言是相当逊色，不过数量上就比大精灵多得多，“人多力量大”的原理也适用于微精灵，在巴米尔峡谷的微精灵聚合体 BOSS 战就让当时一周目开了 HARD 难度的笔者苦战连连。大精灵和微精灵最大的区别就在于它们拥有特定的属性，这对于玩过系列历代作的玩家们来说想必是再熟悉不过了——火之伊夫里德、水之温蒂妮、风之希尔芙、地之诺姆，以及元素之马克思威尔。在利泽·马克西亚里，马克思威尔是统领一切精灵的存在，拥有“最古的精灵”、“四大元素的使役者”、“精灵之主”等名号。当然并不是说《无尽传说》里就只有这几个大精灵，其他的部分大精灵会以另一种姿态登场，那便是源灵匣。





在解释源灵匣之前，先解说一下源灵匣的前身——黑匣。在利泽·马克西亚，强大的精灵术仅有灵力野发达的人类才能够使用，这点在两个世界被分割之前是共通的。艾连匹奥斯的人们为了消除这个缺点，发明了黑匣。黑匣是利用精灵肉体死亡后留下的精灵化石，强制性让周围的精灵使用精灵术的装置。哪怕是灵力野不发达的人类，借由这种装置也能够使用强大的精灵术，而且不需要咏唱咒文。但是黑匣同样也有一个致命的缺点——会杀死精灵，当时由于技术的限制，人们并不知道精灵的存在，也就无法阻止黑匣的普及。后来由于“马克思威尔派的大失踪”，知晓精灵存在的人们和部分精灵全都被马克思威尔移住到了利泽·马克西亚，并用断界壳将利泽·马克西亚的存在隐藏起来。被留在艾连匹奥斯的人们并不知晓精灵的存在，继续使用着黑匣。过了将近两千年之后，艾连匹奥斯人的灵力野由于长年使用黑匣而退化，变得无法使用精灵术，队伍里的艾尔文就是最好的例子。同时也由于无限制地使用黑匣，致使艾连匹奥斯的生态受到了严重的破坏。从《无尽传说 2》新增的各新地图就可以看出，艾连匹奥斯郊外的沙漠化异常严重，河川也枯竭了，连周边地区的魔物都是枯掉的褐色……



也并不是说利泽·马克西亚
全的，由于各地区受到不同的
，而产生了各种各样的气候环
无尽传说》里称之为灵势，例
之一拉·修卡尔王都伊尔·梵
卡拉哈·夏尔周边巴米尔峡谷
，由于断界壳的封闭导致大气



里过剩的玛纳无法被消耗掉，再这样下去利泽·马克西亚的自然就会被各种极端的灵势所侵蚀，例如伊尔·梵的夜域不断扩大，致使拉·修卡尔的天空被黑夜包围。

而源灵匣概念的提出和断界壳的解放对于濒临毁灭的艾连匹奥斯和灵势极端变化的利泽·马克西亚来说，是通往共存之路的一个至关重要的钥匙。消除断界壳会产生大量的玛纳，既能够让利泽·马克西亚极端的灵势得到缓解，也能让艾连匹奥斯能够在一段时期里即使使用黑匣也不会杀死精灵。在再次变成这样之前，必须使艾连匹奥斯的黑匣文化从根本上接受改变，而这种改变，



源灵匣的概念来自艾尔文的叔父、前作中后期的黑幕吉兰德，核心依然是精灵化石，不过媒介换成了利泽·马克西亚两大国之一亚·裘尔研发出来的精灵术增幅装置增灵极。通过这种方法可以让原本死亡变成化石的精灵再次以源灵匣的形式复活，在游戏里见到的冰之大精灵塞尔西乌斯和雷之大精灵沃尔特便是以这种方式再次获得



肉身。吉兰德死后，源灵匣的研究交由艾尔文的堂兄巴兰接手。在游戏的最后结局里，裘德从医学院毕业之后也投入到源灵匣的研究之中，但是相比起稳定且有着悠久历史的黑匣，作为新生次时代系统的源灵匣距离普及还有很长一段路要走，从裘德的角色介绍影像也可以看出源灵匣的普及刻不容缓。

话题再次回到精灵上，上文有提到过冰和雷的大精灵在本作以源灵匣的形式登场，虽说能够利用机械技术使它们暂时复活，不过这对于使役者来说会造成很大的负担，前作里光是使役沃尔特就需要六人份的玛纳，可见源灵匣对大精灵的使役难度不是一般的困难。

说句题外话：其实《无尽传说》的沃尔特是会说话的，不仅会说话，而且还是有秘奥义的，不过由于各种各样的原因没有用上这部分的语音。还有就是，不知道各位买了设定集的玩家们注意到了吗，在人物设定图的部分有沃尔特的动画设定图，请注意是动画设定图，而不是游戏设定原画，同样也因为各种各样的原因没能在前作里用到，希望能够在《无尽传说2》里能用得上……

也许会有读者质疑，难不成以精灵作为关键词之一的本作，登场的大精灵就只有这些吗？历代作里那些让人熟悉的大精灵，例如露娜、阿斯卡、暗影等都不在了吗？答案是：其实它们都在的。在《无尽传说 Fans圣典》的访谈里，两位编剧有提起过，除了四大、马克思威尔和作为源灵匣登场的两个大精灵之外，在艾连匹奥斯还存在着很多大精灵，同时在NBGI自家出版的《无尽传说 公式设定资料集》也有这方面的设定。现在回过头来看，这个访谈里倒是有不少续作的暗示，《无尽传说 Fans圣典》里关于其他大精灵存在与否的疑问，编剧的回答原话是："这次的剧本虽然没有提及，不过除了它们之外还有大量的精灵（存在于艾连匹奥斯）"。



在今年的TGS和《无尽传说2》发售后这个设定得到了证实。在TGS的试玩版里最后登场的BOSS正是光之大精灵阿斯卡，同时试玩版的Skit里罗恩也有提到过，除了阿斯卡之外，还有暗影、露娜，甚至是魔界之王布鲁特的名字都有出现。而官网的关键词更新里有提到过这么一个名字：库洛诺斯，与马克思威尔、奥利金并称原初三灵。熟悉历代作的玩家在看到奥利金的名字时相比一定吃惊不小，因为在《无尽传说》里，奥利金仅仅是作为一个名词存在，那便是源灵匣，在游戏里，源灵匣的发音就是"奥利金"，象征着根源的大精灵，同时也是精灵之王。

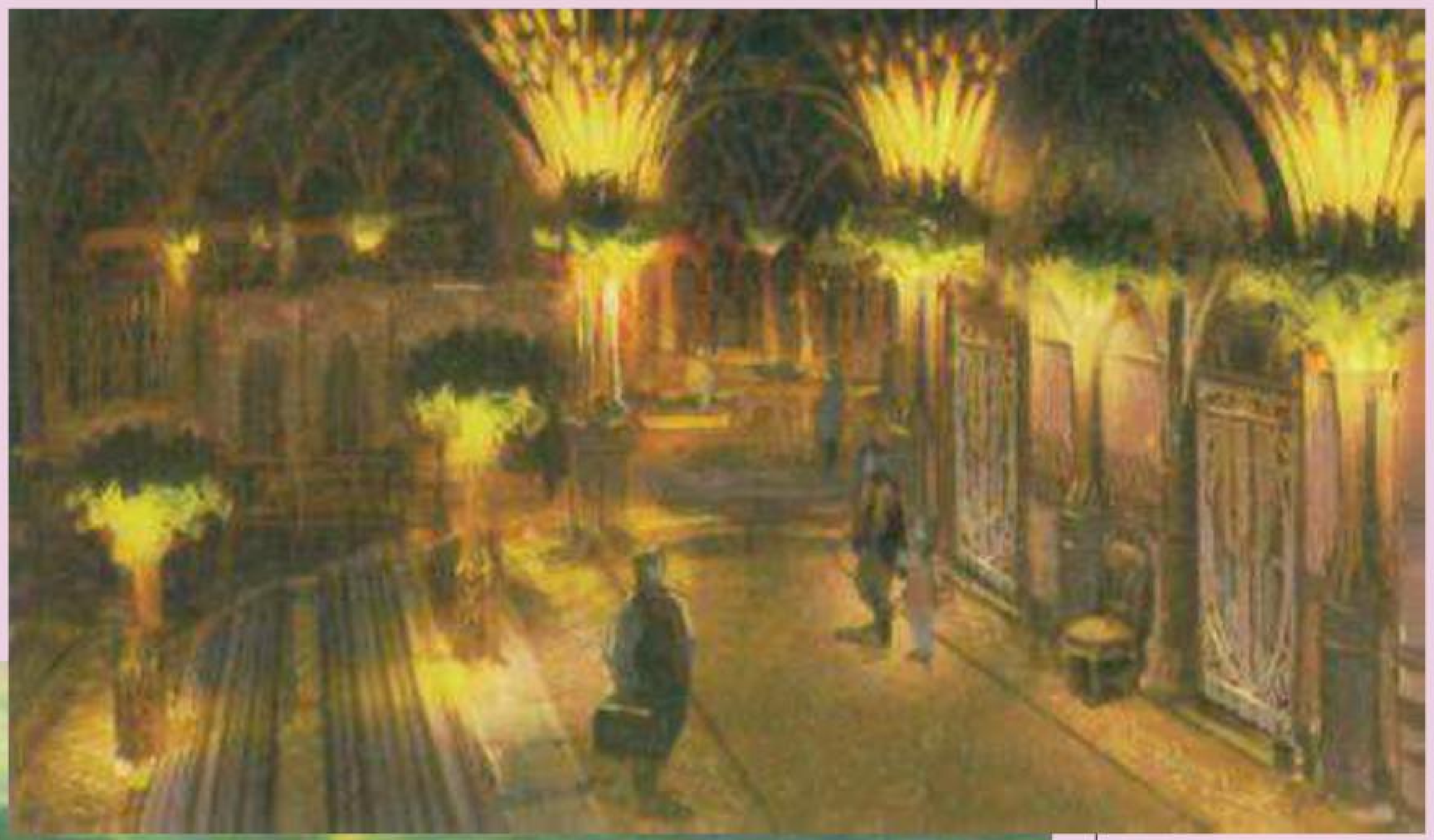
关于原初三灵，这其实并不难看出这是原本就存在的设定，在原作的NPC对话以及《无尽传说》的公式集里，把当年马克思威尔带领信仰精灵之主的人们、植物、动物以及精灵前往自己创造的利泽・马克西亚这一事件称之为"马克思威尔派的大失踪"。那么反过来想想，既然有"马克思威尔派"，那就意味着有其他的精灵教派，加上吉兰德对源灵匣的命名方式，不难推测出在艾连匹奥斯里曾有过能够与精灵之主马克思威尔地位不相上下的大精灵的教派。

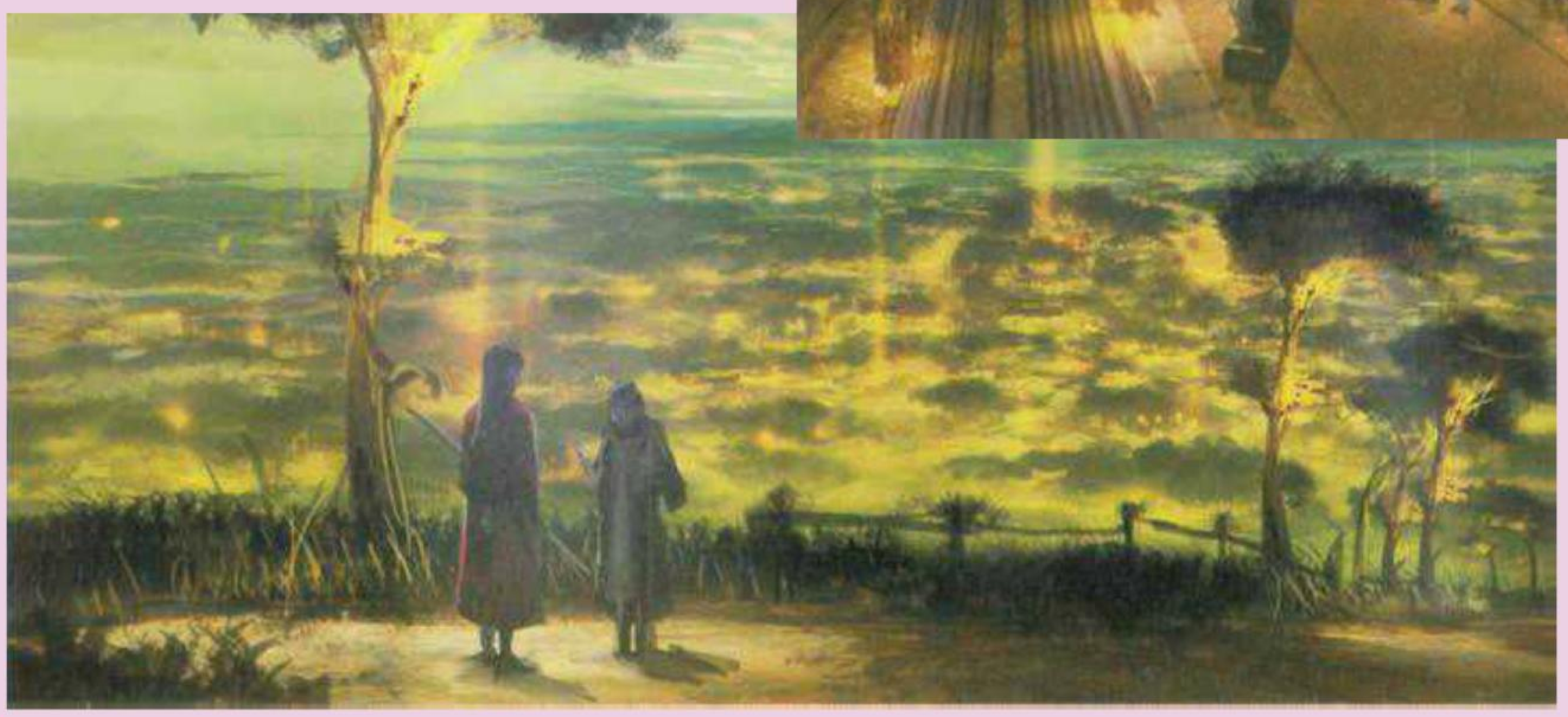
历史

"其一，不可碰触壳；其二，不可吞噬精灵；其三，不可怀想故地。故地已成枯竭之地，此处已成打破禁忌之人的流放之地。" ——《梵家文书》

谈完了幻想般的精灵，现在就让我们来说一说现实的历史。在《无尽传说》的世界观里，原本世界仅有一个，那便是艾连匹奥斯，后来由于马克思威尔为了保护精灵和信仰精灵的人类，就创造出了利泽・马克西亚。

看过《无尽传说》的年表就知道，艾连匹奥斯和利泽・马克西亚的历史相差将近有两千年，在利泽・马克西亚创世经过了2193年之后，艾连匹奥斯才开始认识到能源枯竭这一问题，随着能源不足，经济产业、生产力开始下滑，导致艾连匹奥斯各地犯罪率不断上升，这点在《无尽传说》后期，黑匣工都市托里格拉夫港口的支线"**ガリィ狩り狩り**"可以看出来。在能源问题深刻化持续了将近三十年后，艾连匹奥斯的研究者从古代文献里找寻到关于当年"马克思威尔派的大失踪"事件的相关线索，同时也证实出断界壳的存在，次时代能源局成立，次时代能源局后来改名成了异界部门。话说回来做了这么多详细的设定，为什么关于异界部门的问题只在游戏里一笔带过呢……





利泽・马克西亚虽说有着充沛的玛纳和众多精灵，但是有人的地方就有会战乱，拉・修卡尔陷入六家的内乱，亚・裘尔五大部族之间也不太平。关于六家和亚・裘尔各部族的故事在后文会进行更详细的说明，因为从各种层面上来说都和《无尽传说2》有着很大关联。

利泽・马克西亚创世2273年后，使两个世界的现状和将来发展产生突变的，是在《无尽传说》各支线里不断被提起的"**ファイザ－バド**会战"。拉・修卡尔军和亚・裘尔军当时在法扎巴特荒野进行会战，同一时间，艾连匹奥斯正在进行断界壳消除装置的实验，而断界壳消除装置就是后来各位所熟悉的库鲁塞尼克之枪的原型。虽说成功把断界壳打出了一个洞，但是却引起了消除装置的暴走，当时在断界壳附近的旅船**ジルニトラ**被卷入利泽・马克西亚。断界壳的缺口被打开的地点正是两军的交战之地，突然涌入的海水使毫无防备的两军受到重创，由于当时双方掌权者的指挥失误，纳哈提加尔的妹妹被卷入海啸中，凯亚斯（当时的名字是阿斯托）妹妹的未婚夫也死于海啸。这也是致使纳哈提加尔开始实行专制政权、凯亚斯立下由自己引领子民走向正确道路的导火线。



与此同时艾连匹奥斯的军队准备对断界壳内部展开攻击，察觉到这个实验危险性的马克思威尔，利用断界壳的玛纳创造出了对黑匣有着强大耐性的大精灵缪泽。被卷入利泽·马克西亚的旅船**ジルニトラ**乘客们为了回到艾连匹奥斯，自发组成了阿尔克诺亚（**アルクノア**），进行抹杀马克思威尔、消除断界壳的计划。察觉到阿尔克诺亚计划的马克思威尔为了保护自身和断界壳的安全，创造出了作为诱饵的蜜拉，并让四大精灵协助蜜拉歼灭阿尔克诺亚，也因此，在利泽·马克西亚各地无法进行四大精灵的召唤，人们将这个现象称为“大消失”。这个只在主线的一小段部分和一个Skit里提起的事件，其实在系列的元祖之作《幻想传说》里也有同名事件，而且是和《幻想传说》主角组挂钩的大事件，有兴趣的读者可以去自行找来看看。

这里顺便提一下，在《无尽传说》的年表里有粗略记载蜜拉对阿尔克诺亚的第一次歼灭行动，在游戏原作的支线“**ミラのペンダント**”里也有稍有提及，同时这一事件还牵扯到《无尽传说2》里的那个“蜜拉”。所以说为什么编剧要把这么重要的事件给塞到公式资料集里，虽然说里面的部分内容实在是不适合放在评级为B的RPG游戏里……

断界壳消除后两个世界虽然没有了灭亡的危机，但是依然有很多障碍出现在两个世界面前，从《无尽传说2》的各支线和NPC的对话之间可以了解到，发展仅有两千多年的利泽·马克西亚在外交上处于弱势，艾连匹奥斯也有很多反对两个世界融合的声音。对于利泽·马克西亚人来说，不需要咏唱就能够使用强大精灵术的黑匣很可怕，反过来，对于艾连匹奥斯人来说，不需要黑匣就能使用算谱法（艾连匹奥斯对于精灵术的称呼）的利泽·马克西亚人就如同怪物一般。加上断界壳消失之前两个世界军队之间曾有过不小的摩擦，种种原因导致两个世界的外交陷入了僵持状态。

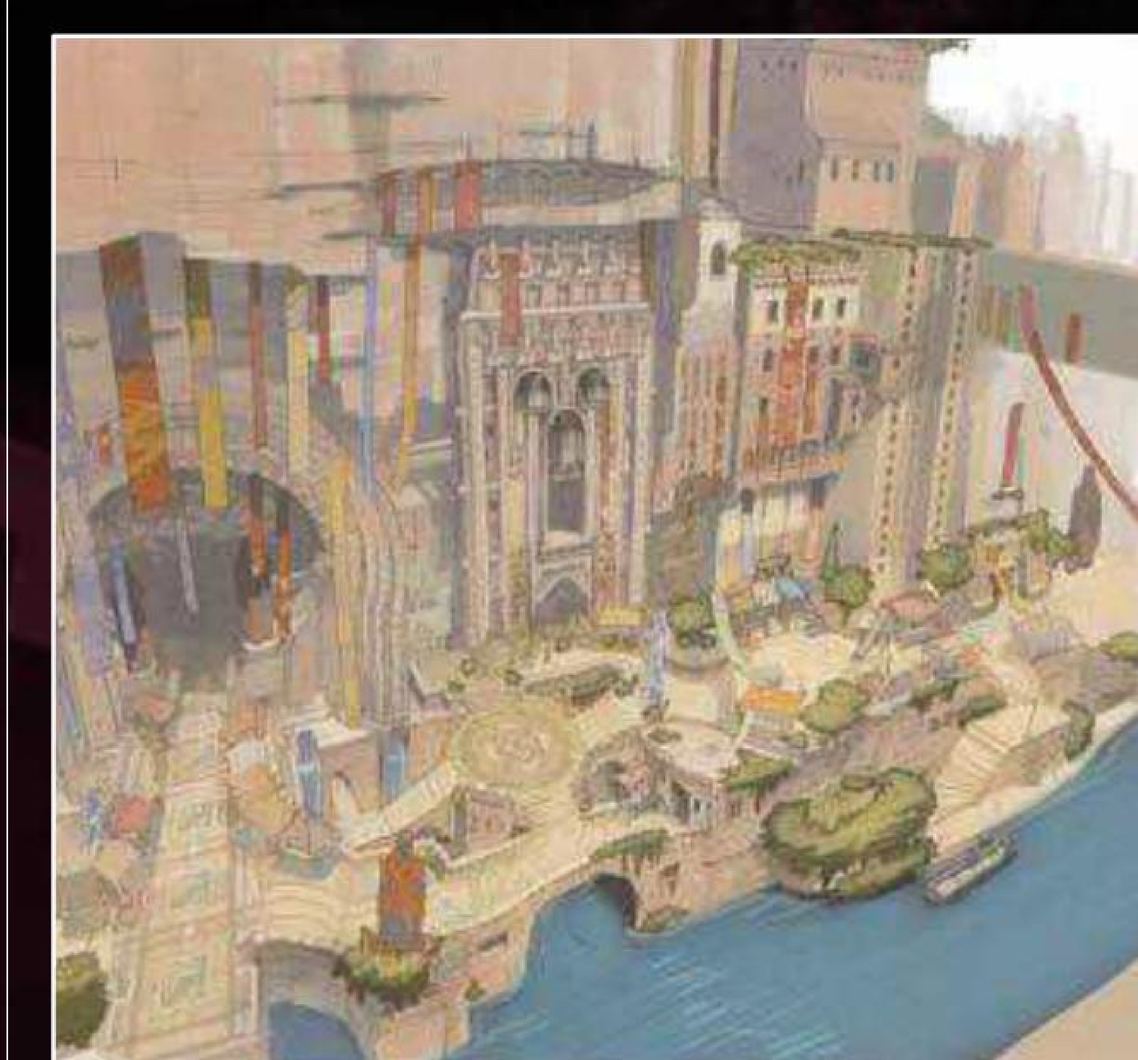
对利泽·马克西亚两国历史感兴趣的读者推荐去看NBGI推出的《无尽传说 公式设定资料集》和《无尽传说 Fans圣典》，前者注重于故事整体的讲解，后者注重于挖掘角色，两本资料集里都收录了游戏原作编剧写的小说，尤其是前者收录的《‘蜜拉＝马克思威尔’诞生之日》，看过的人都表示世界观被更新了一遍。后者的小说主要集中描写四象刃的四位成员的故事，温伽尔的《追忆之翼》讲述了亚·裘尔从部族动乱走向统一以及增灵极的开发过程，枷奥的《拂晓》讲述了艾丽泽的童年，普蕾札的《过往之日的幻影》讲述了亚·裘尔间谍集团的故事与艾尔文和普蕾札的过往，阿古丽雅的《朱红墓标》讲述了六家的逐渐衰弱。



创世贤者

上文提到的“六家”，在游戏里基本上只在支线和NPC对话里出现过，其实只要稍微深入挖掘一下就能明白六家和游戏主线有着千丝万缕的联系。拉·修卡尔的六家分别是梵（ファン）、伊鲁贝鲁特（イルベルト）、夏尔（シャ－ル）、托拉维斯（トラヴィス）、兹梅伊（ズメイ）、巴尼亚（バ－ニャ），其中四个在游戏主线里出现过，统一六家的纳哈提加尔·I·梵，卡拉哈·夏尔的领主兼艾丽泽的监护人库雷因·K·夏尔和多洛塞尔·K·夏尔，四象刃之一阿古丽雅（原名娜迪亚·L·托拉维斯），以及我方队员之一、后担任利泽·马克西亚宰相一职的“指挥者”罗恩·J·伊鲁贝鲁特。之所以要把六家单独拿出来进行讲解，是因为在利泽·马克系列创世时期，六家的祖先都师从同一人——创世贤者库鲁塞尼克。

库鲁塞尼克这一名字凡是玩过游戏的玩家都难以忘怀，《无尽传说》里就从头到尾围绕着库鲁塞尼克之枪折腾，到了《无尽传说2》里它干脆就成了主角的名字。在公式书的记载里，非常重视贤者库鲁塞尼克“右手持枪，左手持器”这一形象，哪怕是在非常简短的人物介绍里也会把这句加进去。原因之一想必是为了让其与库鲁塞尼克之枪联想在一起。但是关于创世传说，《无尽传说》游戏本篇里并未进行太深入的挖掘，除了在尼·艾克利亚的支线“**マクスウエルの伝承**”里曾提到过六家的祖先是贤者的弟子之外，就未再提及更多。



话说回来大家注意到了吗？在上文提到过的在设定集里很多值得挖掘的事件都很少在主线里提及，这是因为负责设定、支线和Skit的编剧和负责主线的编剧不是同一人，《无尽传说》里负责主线的编剧是木贺大介，负责设定和支线、Skit的则是山本尚基，山本尚基曾担任过《心灵传说》的主线剧本，这次还将担任《无尽传说2》主线的编剧。

话题再次回到创世贤者和六家上吧。从设定集上的介绍来看，库鲁塞尼克是“马克思威尔派”的人，当初马克思威尔通过信仰元素精灵的人们之口向众人传达黑匣的危害，库鲁塞尼克就是当时的领头人。根据游戏里的描述来看，库鲁塞尼克是引领人们开拓利泽·马克西亚的领导者，后来更是传说在利泽·马克西亚留下了子嗣。在亚·裘尔流传的关于各大部族祖先“绚烂七子”的传说就是讲述创世贤者的七个子孙的故事，信奉马克思威尔的尼·艾克利亚也自称是库鲁塞尼克的后裔。《无尽传说2》里最为突出的利泽·马克西亚的创世贤者的后裔，即路特加和尤里乌斯这对兄弟两人的变身能力便是和库鲁塞尼克一族的传说有关的。



喜欢进行地图探索的玩家想必偶尔会在各城镇里找到过六家的文书，在巴尼亚家的文书有这样的记载："创世的贤者库鲁塞尼克有着六位弟子，即夏尔、梵、巴尼亚、托拉维斯、伊鲁贝鲁特、兹梅伊，其成为司掌天、地、四方的六家，之间的维系犹如六瓣之花。"关于"六瓣之花"，对于经常上官网和玩过游戏原作的玩家来说是再熟悉不过的了，读档的标志正是六瓣之花的图案，官方公式资料集更是干脆直接拿六瓣之花当封面。《无尽传说》里和"六"这个数字有着非常紧密的联系，六家、六个属性、六个队伍成员……细心的玩家也许可以发现，在卡拉哈·夏尔的领主馆周边和伊尔·梵的王宫的旗帜上也有六瓣之花的图案。文书里的"天、地、四方"指的是《无尽传说》里地水火风光暗六种属性（因为《无尽传说 2》里变成九种，所以这里区别开来），同时也暗喻了六家各自擅长这六种属性的精灵术，这点从秘奥义就能看出来，梵家的纳哈提加尔王秘奥义是暗属性，托拉维斯家的阿古丽雅秘奥义是火属性，伊鲁贝鲁特家的罗恩秘奥义是水属性，夏尔家的兄妹由于是非战斗类型的 NPC 所以官方没有明说夏尔家所司掌的属性，不过从卡拉哈·夏尔的风车和巴米尔峡谷的风蚀地形来看，十有八九是风属性。

在六家文书里另一个值得注目的是兹梅伊家文书的记载："其，乃被隐藏于壳中的忌之地，不可踏足，不可言说。其，乃禁忌的原初之地，不可踏足，不可言说。切记不可踏足，精灵沉默不言。切记不可言语。"关于禁忌的部分都很罗嗦的用了"因为很重要所以说两遍"的手法，而其中的注目点是"原初之地"。在第一部分讨论大精灵库洛诺斯时，"出现过"原初三灵"这个词。

新的旅途

"必要的是'选择'——将生命、将世界、将自己的一切作为赌注的'选择'！"——《无尽传说2》最初的倒计时台词





在《无尽传说 2》的新主角公布时，除了惊讶于原画画师变成奥村大悟之外，更引人注意的是主角的名字：路特加·威尔·库鲁塞尼克。很多玩家的脑海里第一时间的反应就是库鲁塞尼克之枪，不过很可惜在前作结局最后库鲁塞尼克之枪消失了（断界壳都没了还要库鲁塞尼克之枪干嘛），所以这里惟一能和主角的姓氏联系起来的，就只有创世贤者库鲁塞尼克。

其中夏尔家的文书关于贤者库鲁塞尼克是这么记载的："创世的贤者库鲁塞尼克站立着，右手持破邪之枪，左手持壳世之器，从远古之地旅途至此，与精灵之主马克思威尔结下盟约，开拓圣地利泽·马克西亚。"上文有提到过，在公式资料集里十分执着于古代贤者"右手持枪，左手持器"形象的原因之一是为了和库鲁塞尼克之枪联系起来，而原因之二，就是为了和路特加联系到一起。

库鲁塞尼克一族有着特殊的变身能力"骸壳"，在官网公开的图可以看出路特加变身后的武器是长枪（题外话：算上双剑、双枪和锤子，路特加一共有四套战斗建模），而且是右手持枪，这点和创世贤者的传说相重合。路特加的骸壳造型是以创世贤者的形象作为参考，联系剧情来看，文书里所说的"器"对应的应该就是路特加变身用的金色怀表，这样才符合"右手持枪，左手持器"的形象。



除了路特加之外，这次入队的七成以上都是前作的老面孔，前作最终 BOSS 凯亚斯和缪泽如果依照《无尽传说》原本的预定，也是能够入队的，不过由于种种原因最后留到了《无尽传说 2》。其实看过攻略书或者设定集的读者都能看到一个特明显的入队暗示——凯亚斯的武器数量，你说有哪个画师会这么闲地给一个最终 BOSS 设计八把武器啊！而且最终战时还都不是用这些武器……

在这里笔者要说的是蜜拉——请注意，是“蜜拉”，而不是“蜜拉＝马克思威尔”。官网对于《无尽传说 2》的这个“蜜拉”是这样介绍的：自称精灵之主的女性，在六岁时破坏了阿尔克诺亚，阻止了库鲁塞尼克之枪的建造。因为达成了使命而失去了作为马克思威尔的力量，从而也无法使役四大精灵。现在和大精灵的双胞胎姐姐一起生活在尼·艾克利亚。

估计玩过前作的玩家基本上都会感到十分诧异，蜜拉的角色介绍和他们所认识的“蜜拉＝马克思威尔”相差甚远，甚至连说话的语气都变了（官网更新蜜拉的语音试听时，蜜拉的语气把很多人都给吓到了）。后来的种种迹象表明，这个“蜜拉”很有可能是分史世界的人。

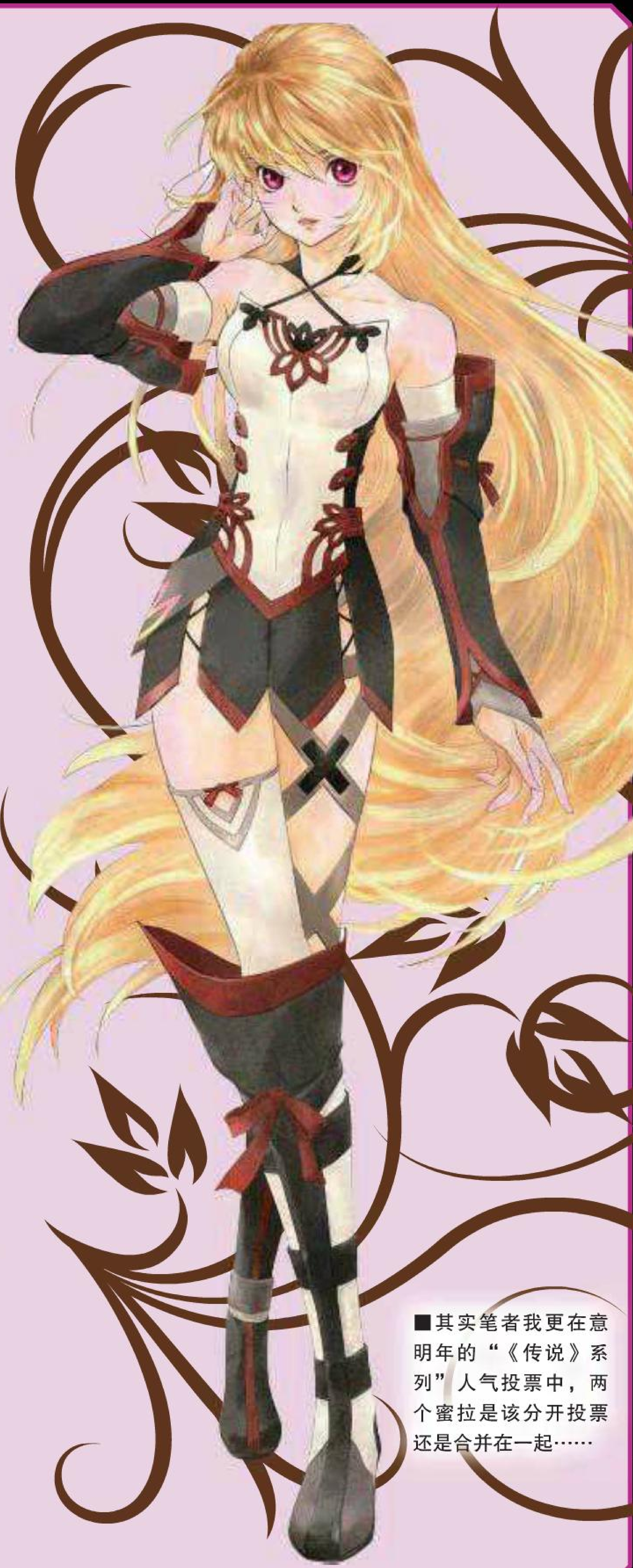
笔者在这里要解释的不是这个“蜜拉”的身分，而是关于角色说明里“在六岁时破坏了阿尔克诺亚，阻止了库鲁塞尼克之枪的建造，因为达成了使命而失去了作为马克思威尔的力量”这一部分。上文有提到过蜜拉对阿尔克诺亚的第一次歼灭行动，前作支线“**ミラのペンダント**”里的那对男女也和第一次歼灭行动有关，顺便说一下，支线“**ミラのペンダント**”的真正剧情只能在蜜拉线里才能看到，裘德线是没法看到真正剧情的。

收录在《无尽传说 公式设定资料集》里的短篇小说《‘蜜拉＝马克思威尔’的诞生之日》讲述的，就是关于蜜拉对阿尔克诺亚的第一次歼灭行动。当时年仅六岁的蜜拉和四大精灵感应到了黑匣，来到亚·裘尔东北部的一个小岛，他们所感应到的黑匣恰恰是阿尔克诺亚首次和艾连匹奥斯取得联系时所使用的机械，那个小岛是当时阿尔克诺亚惟一的据点。蜜拉和四大精灵一起来到岛上，由于贪玩而与四大精灵走散的蜜拉迷路走进了阿尔克诺亚的集落里，在那里她遇到了一个小婴儿，发生了一些事，由于种种原因，蜜拉擅自抱着小婴儿跑了出来。这个小婴儿不是别人，正是当时刚满一岁的裘德·玛提斯——我们《无尽传说》的男主角。一路上蜜拉都护着小婴儿，也正是通过两人的相处，蜜拉体会到了作为马克思威尔守护人类和精灵的使命感。同时也为了保护小婴儿，蜜拉和四大精灵只摧毁了岛上的黑匣和设施之后便离去，同时幸存下来的阿尔克诺亚也通过这次歼灭行动看到了自己的敌人马克思威尔。在小说里还有描写艾尔文与叔父吉兰德之间的事，这段剧情挺见不得……咳，挺和谐的。

如果当时蜜拉没有遇见裘德，又或者是蜜拉乖乖地和四大精灵待在一起的话，阿尔克诺亚的这个惟一的据点肯定会被四大精灵彻底毁灭，连同当时在集落里的玛提斯一家与艾尔文一起，也就是说，在这个“蜜拉”所处的分史世界里，已经没有艾尔文和裘德的存在了。由于当时彻底消灭了阿尔克诺亚，那么在利泽·马克西亚里就没有能够威胁马克思威尔生命的存在（当然，断界壳之外的艾连匹奥斯另当别论），那么蜜拉作为诱饵的使命也就结束了，使命结束的同时也就失去了四大精灵的力量。不知道有多少玩家还记得，在前作的 Skit“**チャ－ムポイント**”里蜜拉有提到过，她头上那根极具存在感的呆毛是希尔芙帮她弄的，而在没有了四大精灵陪伴的分史世界的“蜜拉”，头上自然也就没有呆毛，就连穿上继承自前作的 DLC 换装后这个“蜜拉”也依然没有呆毛。这点在《无尽传说 2》的 Skit 里也有解释。

※ 不知道分史世界是什么意思的读者请去看第 308 期《无尽传说 2》的前线狙击。

前作玩了三周目再加上把两本公式书啃了个遍之后就写下这么多文字，《无尽传说 2》发售后设定集公式书的发售消息也随之而来，看来接下来一年也是别想放松了。虽然前作有这样那样的缺点，不过笔者我归根究底还是很喜欢《无尽传说》，接下来要做的就是等待《无尽传说 2》的通关，俗话说的好——游戏发售后才是真正的开始。



■其实笔者我更在意明年的“《传说》系列”人气投票中，两个蜜拉是该分开投票还是合并在一起……





阳光学堂

第一课

大家好！从本期开始阳光学堂正式开课！自从总第 301 期的阳光招募开始，短短几个月已有多名同学成功通过考核，成为阳光大家庭中的一员，而本栏目便是让各位成员展现自我才华的地方。本期上场的是今年 7 月刚成为阳光成员的絢世，这篇文章是他和一个虚拟人物为对象所展开的一次对话实录，通过对话介绍了他将传播学理论带入到实践中的体会，也看出了他成为阳光成员后心态的转变。值得一提的是，有志成为阳光成员的各位读者请留意点评部分，那里会出现不少编辑的针对性建议哦！下面就让我们开始第一堂课吧！

指导心态比能力更重要

八卦：你好，我是八卦杂志的八卦记者，首先恭喜你成为 UCG 的阳光成员。对于 UCG 这本电玩杂志，你是怎么看的呢？

小世：八卦你好～对于 UCG 呢，我以前也说过，是凝结了我一份特殊情感的杂志，现在更凝结了我的梦想。

很多人会开始担忧传统媒体的杂志是否会消亡。的确，随着新媒体的迅猛发展，很多人所需要的信息，诸如业界最新消息，到各种游戏攻略，以至到各种周边消息、都可以在网上马上找到。与传统媒体不同，新媒体实现了消息传播从一对多到多对多的转变。但是就说杂志会消亡，这未免太妄自菲薄了。原因如下：一、尽管新媒体形式多样，内容多，但消息混杂，参差不齐，不如杂志有权威性；

二、杂志具有深度阅读的作用。仔细翻阅下杂志，你会发现杂志中有着一些在网络上很难或者根本找不到的深度文章，先不说各类特企，就连普通的前线也会加入分析等独家内容，这些作为扩充杂志的阅读层面具有很大作用，让它成为一本老少咸宜的杂志；

三、新媒体的特点是承载的内容短平快、渠道杂、碎片化，这并不能让所有人满意。在我看来，新媒体是一种信息的渠道，让受众知道，嗯，有这么一回事；但要想知道为什么，怎么样，还得看杂志；其次，是对于游戏攻略的深度研究，新媒体呈现的攻略大多是速度型的流程攻略，对于游戏的挖掘还是不及杂志做得好；

四、就是杂志编辑的把关人作用了。在传播学里有个叫做“议程设置（agenda setting）”的功能。理论的提出，开启了媒介强大效果论的理论范式。编辑对于新闻重要度的排序，版面的排序，视觉焦点的影响，这些可以在不知不觉中影响读者的价值判断和选择，读者在阅读的过程中可以看到更多的消息获取更多的兴趣点，这正是网络搜索，新媒体所无法呈现的重要特点；

五、媒介的特点带来的优越性。作为杂志，是以纸质为呈现方式的。虽然新媒体携带方便速度快，但有一定的技术门槛；杂志虽然不易保存，但拿起纸质本的感觉还是与冷冰冰的屏幕有很大区别。相信以前很多人都会有拿着杂志看攻略打游戏的经验，对于我个人来说还是比较倾向于看着杂志玩；另外杂志也融进了一些新技术的优势，比如 Gamehalo 的多媒体展示等；

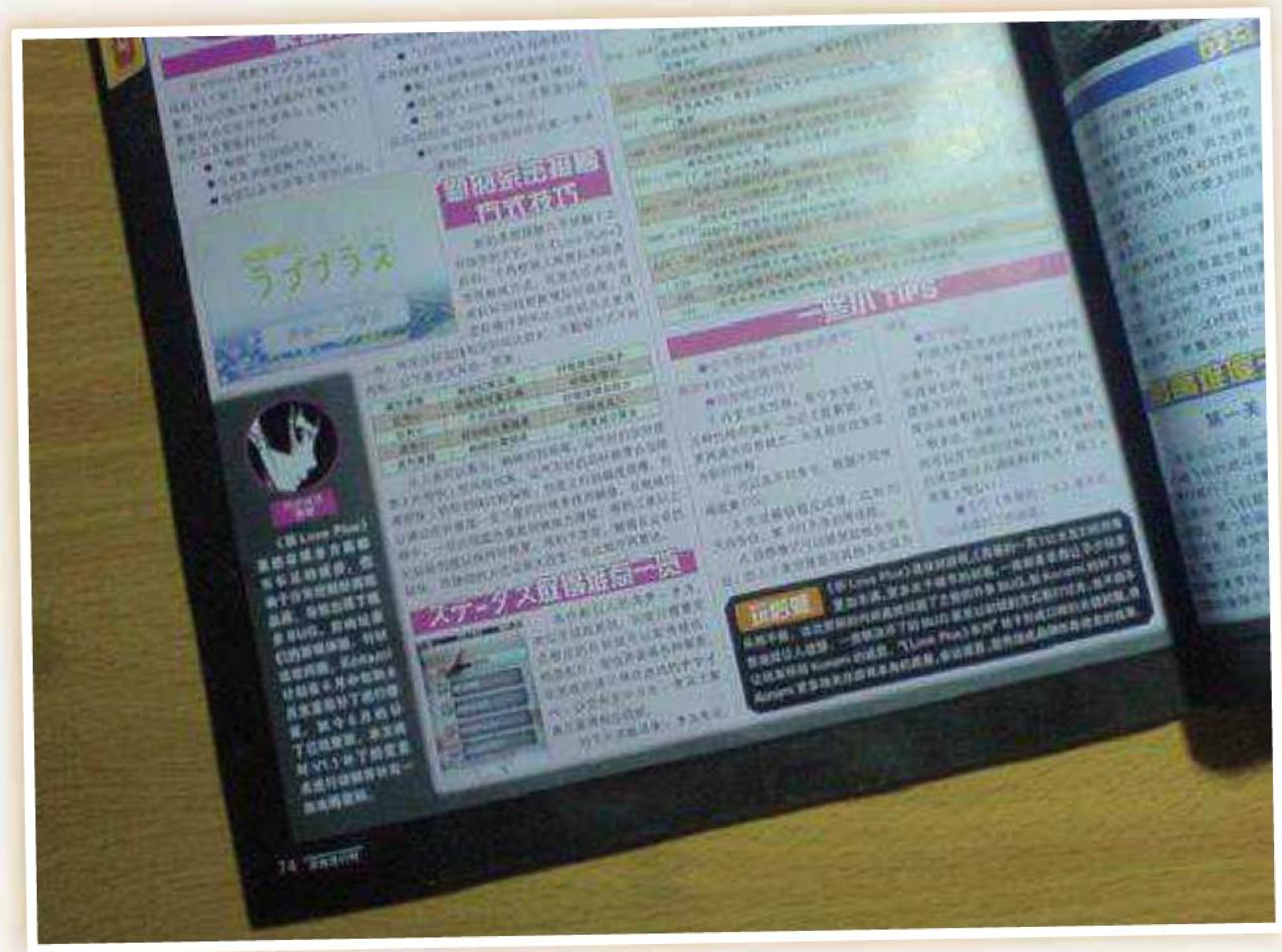
八卦：那在成为阳光成员后你自己有什么感受？

小世：当然有很多。成为了一名撰稿人之后，我深刻感到阳光成员和普通玩家直接的最大区别，那就是要学会“自食其力”和负有基本的“责任”，要保持信息和攻略的可信度，即使消息来源看上去再真，都一定要给予验证。其次当然就是能力上的磨练了，想要写出深度的分析文章就要有自己的独到见解，在游戏攻略方面，自然是要把最实用的心得教给读者，并且足够详细和深入；再次，撰稿人，编辑责任重大，因为覆盖面很广，撰稿人要对自己文字负责，编辑要做好把关人的职责，撰写有趣有用的专题，搜集更多更有趣的消息呈现给读者。最后，要保持一个积极正面的形象，这对于广大的读者来说具有积极作用（话音未落，洛克突然因膝盖重伤不起而入院）。

八卦：嗯，谢谢你的意见。在成为阳光成员的这几个月，你觉得自己有什么进步吗？

小世：那可真是，收益良多啊。我分两部分讲吧，能力和心态方面。

能力方面：经过多次写作，感觉真的有了一定程度的提升。从最开始看着一两千字发愁到现在面对四五千字的文章的余裕，虽然进步缓慢但确实感觉自己一步步在向前走。每次回头看自己写过的东西，都觉得自己可以做得更好，可以说每次写作都是一次成长的过程哟。比如在写《从 3DS LL 发售看任天堂的多样化，差异化战略》中，对产品，市场战略有了更深的理解；在写《RPG 中的大学问》中，对自己以往很碎片化的心理学知识做了一个很好的梳理；每次撰写“进行时”时尝试新的角度和写法；在写“前线”的时候又可以对自己的翻译和润色能力做一个提高。我觉得这个是一个良性积累的过程。在这个过程中，还需要一个好笔头。也就是把自己每次的错误，编辑提出的需要改进的点给记下来，每次写作之前先看看总结



一下。得到这么多，最重要的还是带我的编辑们的功劳。特别是洛克，从最初给我面试稿子的建议，指出我的不准确，到后来朋友般给我的意见，让我一扫之前投靠方向的苦恼的阴霾，让我看到了方向和希望；铃一针见血地指出几处不恰当的地方，给了我最多的是格式方面的建议，比如PS经典标志的写法，简繁体之间的问题等，这也给我以后规范化写作指明了方向；还有稀饭，他在游戏文化上也给了我很多提示。每个编辑都有他们独有的长处和能力，多接触多学习也是提升能力的一方面。我特别同意洛克在《对阳光的建议》中说的要多写多练才能进步，也能让编辑知道你的实际水平究竟如何，然后针对你的能力给予评价和帮助。

心态方面：我觉得其实最大的敌人不是实际能力，而是心态。我也理解了之前编辑不停强调当阳光成员要坚持的原因了。再喜欢的东西时间长了一定会成为自己的负担。坚持是我最自豪的地方，所以对我来说，最大的心态问题反而是急躁。担心自己的能力达不到要求，担心自己一直在原地踏步。于是总是不停地写，但是没经过仔细推敲的稿子质量不升反降。其实享受成长的过程也是一件值得喜悦的事情。在这期间编辑们用自己的经验和我分享，慢慢地让我的心态平和下来。我总觉得，指导能力是一方面，指导心态其实更重要。

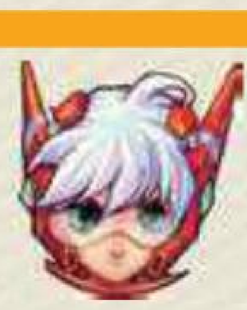
八卦：那你觉得自己做的还不够的有什么呢？

小世：那就多啦，比如说现在的投稿方向还是有点少，语言比较重复啰嗦，不够严谨。比如《3DS LL》中初稿的“画面势必不如3DS精细”就显得太绝对，然后就是主题还不够突出吧。比如《RPG中的大学问》的初稿写得很泛，在一刀的帮助下才改进了一些。而且写到现在还没能写到自己最擅长的文体，比如抒情类什么的，也还没写出自己的文风。不过相信随着能力慢慢的提升，这些错误问题一定能慢慢变少并且改好的。

八卦：抒情类？咳咳咳，这个先不谈，那你对于今后的写稿有什么打算吗？

小世：果然还是要多写多练吧，趁着现在成长率比较高，我想多涉猎一些领域去试试。除了多写多练外，当然希望可以越写越好，在词语和句子结构上多下功夫；光写还不够，还需要多思考多沉淀，比如多看往期的杂志和相关的知识。然后就是多考虑写作方向吧，考虑一些独特的，有意思的视点，写出自己的东西。

编辑点评



说起来绚世加入阳光成员也有3个月了，虽然他至今还没有机会参与撰写大型文章，却让我对他的印象非常深刻。原因便是他那异常“积极”的态度，经常会询问群里的几个编辑是否有自己能够帮忙的地方，就算在“游戏淡季”的8～10月，他也会自己尝试写一些东西练笔。不少阳光成员都以自己近期“没时间”、“要考试”为由，慢慢麻痹自己疏忽了写作，这样一来水平自然是得不到提升的，如今的绚世也作为一名实习员工参加工作，而他却在早上的公交上、睡觉前抽出时间玩玩游戏，或思考写作方面的事宜，这种态度使得他在短短几个月内写作水平有了显著提高。

我非常赞同他在文中对写稿经验的认知与分析，这里也给苦于提高文笔的各位几点建议：

1. 其实写稿就像锻炼身体，如果你一开始就给自己定下太过夸张的目标，反而身体会因为不适应高强度的练习而累垮，写稿亦是如此。努力让自己今次出现的错误在下次写文时不再出现，这就是最大的进步。

2. 在玩一款游戏时不要光玩，而是应从一个玩家的角度去分析游戏的优点和不足，一款受欢迎的游戏必然有其可取之处。只要保持这个良好习惯，在拿到一款游戏之后你能在短时间内理清思路，写起文章自然得心应手。

3. 多看相关书籍也有助于提高文笔，但本人不太推荐去看一些文笔本身就不太好的轻小说，这反而会起到反效果，就算要看也请尽量看原文或官翻版本。

最后，祝绚世同学在今后的学习中能够更加精进自己的能力。



绚世是一位非常特别的阳光成员，因为群里大部分成员都还是学生，所以大家一般都比较害羞，很少会主动找编辑们聊天，而绚世则反过来，常常和我们进行交流，时不时地还会主动询问是否有任何事情需要帮忙。对于阳光成员来说，因为杂志任务相对有限，所以保持良好的积极性是很重要的，毕竟只有令编辑们记得你，才会有接到各种关于杂志制作方面的任务的机会，单纯地每期守株待兔等任务则会错过许多锻炼自己的机会，在我个人看来，这是绚世最值得学习的地方。与此同时，他也运用自己的学会的专业知识，为Gamehalo的制作提供了不少好意见，这一点也是非常值得肯定的。当然，人无完人，更何况是仍然处于学习时期的阳光成员，所以绚世身上也会有一些小毛病，例如喜欢引用专业词汇，却不对词汇本身意思多加解释，很容易会令读者和作者之间产生隔阂，影响了阅读过程中的亲和感，但相信以他的积极态度，这些小问题都会在日后迎刃而解，我个人非常期待他成长为一位职业编辑的那一天的到来。



第一次看到绚世成员的文章时，发现在新学员中他的特点很突出，行文流畅，文字内容贴切，针对性强。如果我是一名正在游玩这款游戏的玩家，那么阅读了他的文章后能得到不少启发。作为一名编辑，与其进行的几次约稿过程也很顺利，之前存在的小问题只要说过一遍，那么下次这些不足就不会在文章中出现第二次，即使是在交稿后，他也有持续跟进这款作品的情报更新，并不断对攻略中的文字进行反复推敲和印证，这样的写作态度值得每位学员学习。另外，绚世虽然偶尔会跟编辑进行交流，但这个谈话的度把握得很不错。杂志的制作有许多事情需要编辑去处理，手头的工作一般都比较多，过多的聊天会影响工作效率，即使是在写文章时遇到了困难，绝大部分问题他都是独立去解决，值得表扬。做一件事情贵在坚持，希望绚世不要松懈，保持住这个势头，加油吧少年！



阳光招聘

阳光育成计划是UCG为了挖掘和培养游戏人才而建立的一种制度，本制度面向的对象是有志进入游戏界的广大玩家。无论你是在校学生还是上班族，任何人均可报名参加本计划，只要你通过编辑的初步审核就可以成为阳光成员并接受UCG编辑们的直接指导和培养，自从总第301期的招聘以来，已有不少有志之士成功转职为阳光成员，不知在看本文的你是否有心为自己喜爱的游戏贡献自己的一份力量呢？

如何参加阳光育成计划：请来信至hr@ucg.cn，之后我们会发一份简历和相关要求给你，你只要按格式填写简历，并根据要求提供一篇能够证明自己目前能力的文章。等通过初步审核之后就算是正式加入阳光育成计划了！

秘密花园

在年末游戏大潮到来之际，久违的“秘密花园”栏目终于又和各位见面啦！这次我们为大家搜罗了一些来自近期热门作品的美图，由全体小编亲自推荐。透过图片本身，相信大家也能发掘很多有趣的东东，这也是“秘密花园”的魅力之一。

大家的秘密花园



采用卡通渲染风格的《终极军团》是Capcom即将给我们带来的一款原创的动作游戏，游戏的风格热血而爽快因而深受玩家期待。本作与众多厂商进行了跨领域的合作，这幅宣传图来自于游戏和日本著名眼镜品牌Zoff的联动企划，带上眼镜的主角们别有一番魅力。[九兵卫 提供]

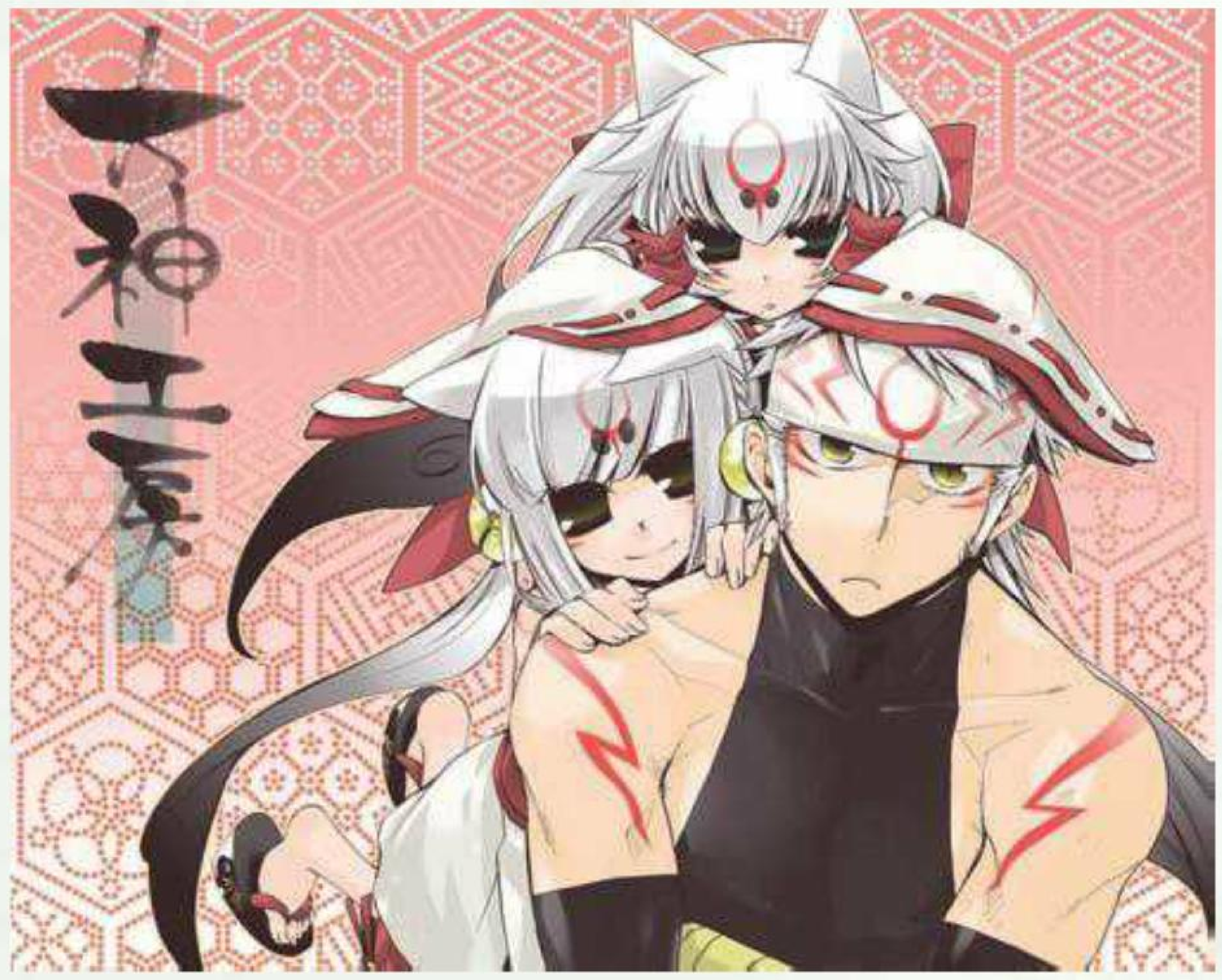


不填饱肚子如何上战场！《终极军团》与“王将饺子”联动企划的宣传图是不是看了让人充满食欲呢？（笑）[九兵卫 提供]



狼来了的好基友(性别：女)——K大喷火K在《无尽传说2》发售前根据情报猜想剧情大概会很揪心，所以画了这么一副，这位同学憋了半天终于给自己的作品想到了一个名字：裘德。[狼来了 提供]





正值《大神 绝景版》发售之际，来两张笔神拟人化的同人图吧，你能认出他们分别是哪位神明吗？给个小提示：最小的那只是天照哦~[八重樱 提供]



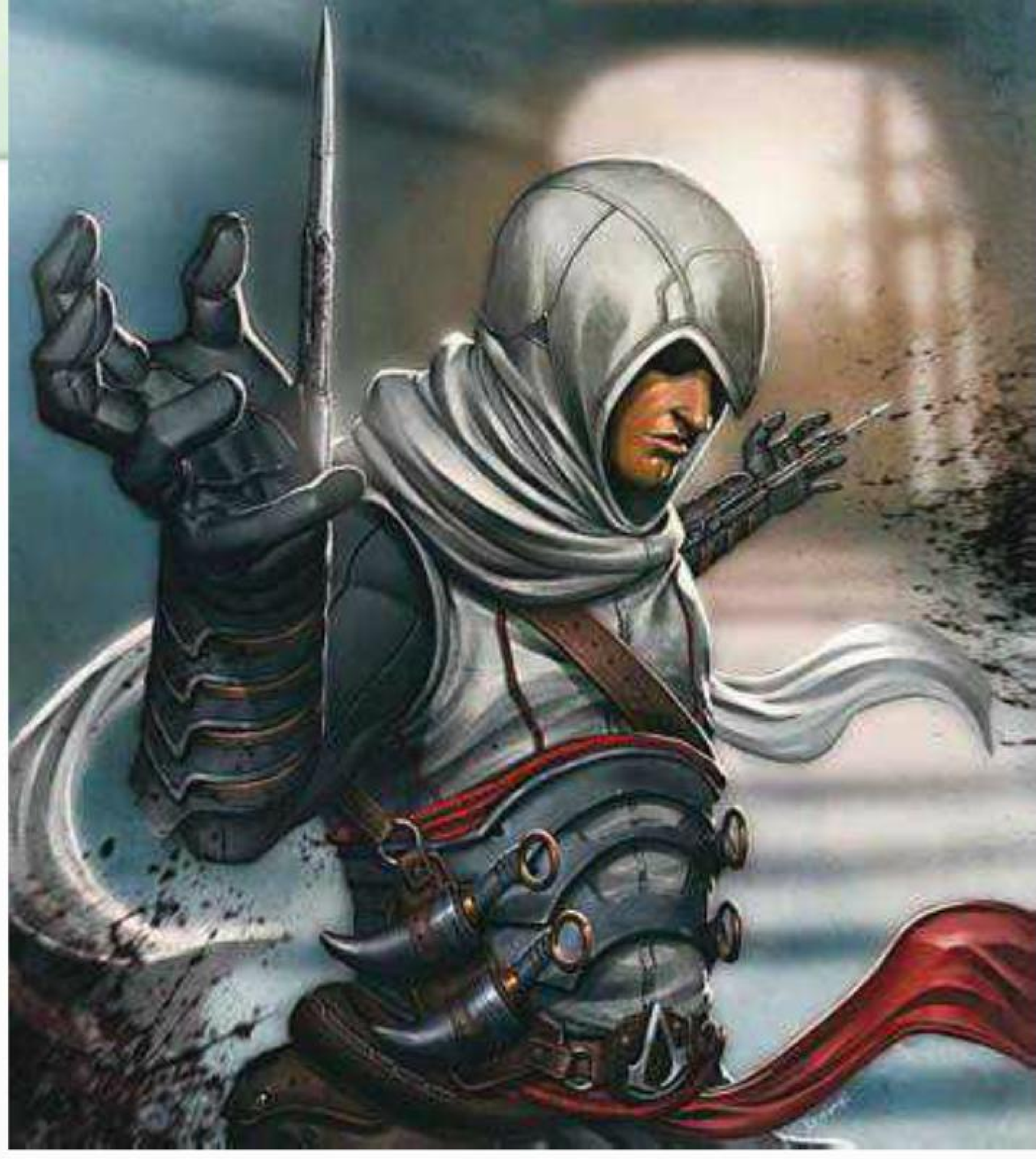
《潜龙谍影崛起 复仇》即将发售，各位是否有玩过最新的试玩版了呢？[华尔兹 提供]



马上就是新年了，说到新年那必然就是初诣啦！不过要不是看到响肩膀上的哈姆藏，看到响的表情时还以为正在烧烤她的爱鼠呢！[纱迦 提供]



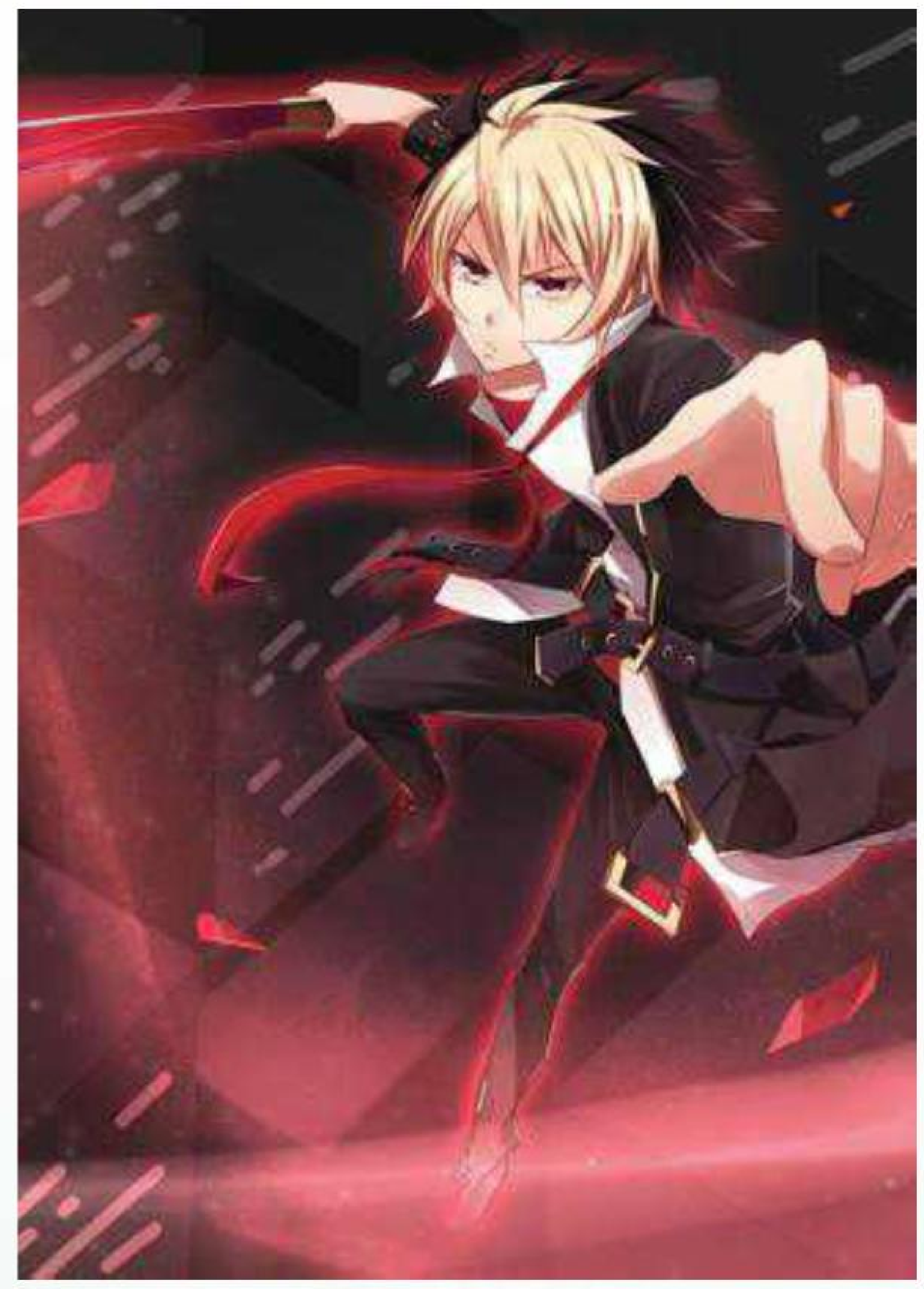
育碧刚刚发卖的“《AC》系列”的主人公收藏海报图，这是康纳的版本。[铃 提供]



《刺客信条Ⅲ》已经发售，但 Ezio 的魅力依然不减，这张刺杀瞬间的画面表现刺客的冷峻。[华尔兹 提供]

这张图能够很好地诠释康纳心中的那份野性。[八铃 提供]





作品的名称为“Hyde”，同由 K 大喷火 K 创作，图中的少年是著名 2D 格斗游戏《月姬格斗》制作小组推出的全新格斗作品——《夜下降生》里的男主人公，作者非常喜欢他制服的帅气穿法～ [狼来了 提供]



《偶像大师 闪亮音乐祭》的 Q 版趣图，说起来说好的小鸟呢？！[纱迦 提供]

不管你是否认可 Ninja Theory 的游戏制作水准，他们的美术功底是有口皆碑的，从《天剑》到《奴役》，Ninja Theory 的作品在场景设定方面都令人赞叹。由他们经手的《鬼泣 DMC》也将延续那种将日式幻想风格与美式真实味道溶于一体的场景感觉，打破系列传统的哥特式风格，最近发布的一批设定图令人对本作的期待度大增。[星夜 提供]







《神次元游戏 海王星 V》的新角色——爱丽丝之心。虽然是我方角色但身上散发出比敌人还凶悍的邪恶气息。与变身之前的プルル－ト那软绵绵的萌呆感形成强烈反差。被踩着的那只可怜老鼠还没来得及切入战斗画面就被直接 K.O 了。[宇宙人 提供]

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★一年一度的TV GAME大赏即将于下期拉开序幕，本次大赏的奖品依然丰厚无比，全部主流机种外加还未发售的Wii U统统有份，只要你参加大赏就有机会！当然啦，重在参与，这也是表达你对你心目中今年最佳游戏的爱的好机会，请为你支持的游戏投上神圣的一票！活动的具体细节会在下期公布，敬请期待！

★本期是UCG史上第一本攻略特刊，虽然在安排内容的时候，我们也曾经想过是否会凑不齐176页，但等最终页数出来后，大家都震惊了。无法想象按普通的120页杂志制作时，本期会变成什么样子。如今大作扎堆的情况非常普遍，也许以后这样的形式还会更多地与大家见面。如果你对此有什么意见和看法，请来信告知。

★本期光盘首次采用了720p的高清格式，终于能够将高清大作的魅力毫无保留地传达给大家。小编们感觉高清版热血最强是激动人心的，不知大家是否也有同感呢。如今PS3和X360已成为业界主流，一直徘徊于高清门外的任天堂也挤进了高清战场，采用高清格式的光盘可以说是必须的。但由于技术原因，目前这种高清光盘暂时还只能在PC上播放，还请见谅。

★下期杂志有一大看点，那就是Wii U。Wii U应该算得上是有史以来最神秘的一台主机，美版发售在即，但官方还有一大堆资讯没有透露，而Wii U所灌输的理念也受到不少玩家的猜疑。一切疑问都将会在美版主机发售之后得到解答，而全部内容将在下期杂志中详细刊载。Wii U是软索任三家中第一个登场的次时代主机，其表现会直接影响到另外两家，因此不管你是否对Wii U有兴趣，这都是一个值得关注的内容。

本期流行游戏

由于本期是攻略特刊，导致出现了人人有功练的情况，所以流行游戏反而不多。《生化危机6》应该是最后一次上榜，随着铃、纱迦、华尔兹、伽蓝等人纷纷白金/全成就，接下来他们都将转战《COD黑暗行动Ⅱ》和《光环4》之中。大名鼎鼎的《光环4》吸引了编辑部众多人的目光，就连美编一刀也不能免俗，为了更好的体验购入了一套行头。这次《光环4》为了照顾新玩家进行了很多改变，哪怕是没有玩过之前作品的人也尽可一试。

《光环4》

纱迦、华尔兹、稀饭、洛克、一刀、伽蓝

是光环还是COD，这是个问题。

——为《光环4》感动不已的纱迦最近陷入了烦恼。

《生化危机6》

纱迦、华尔兹、洛克、伽蓝、九兵卫

GOOD BYE B.O.W!

——龟速填坑的伽蓝继纱迦、华尔兹后，荣获编辑部全成就速度季军。

广州 陈志安：在杂志上看到说下期杂志光盘会采用720p高清盘，忍不住高呼这一天终于来到了！其实早就应该改了嘛，PS3和X360早就不是次世代主机而是本世代主机了，就连视频网站也都纷纷支持HD了。每次看到原本清晰无比的视频被压得模糊无比，我就有一种说不出的悲哀。希望杂志从此以后都改HD高清盘！

之所以没有采用HD高清盘，主要是因为素材来源。虽说如今高清已成为主流，但依然还有不够高清的机种存在，如所有的掌机和过去的Wii。此外就算是HD游戏，也不能保证每段视频都是高清，如此一来一些素质优秀但画质不行的视频就不能入选。本期光盘我们采用的是标清和高清并存的方式，对于那些画质不够的素材就归入标清部分，画质达到HD标准的视频就归入高清部分。不过如此一来就只能用PC播放全部内容（标清部分仍可用传统方式观看）。大家如果对此有什么建议，也欢迎来信告诉我们。

读编微话题

游戏机实用技术官方微博：3DS版《勇者斗恶龙7》正式公布，2013年2月发售！《真·三国无双7》公布，新角色乐进确认，已确认亚洲地区为PS3独占，2013年内发售！



– 评论 –

阿图姆斯：DQ7来了！DQ9还远吗？

Galford雅行爱林林：真356只差一个奖杯但都已经无动力白金，你为何这么快就出7？算！我选择放弃。

早睡早起从不迟到：356还没打穿战史模式，压力有点大……

dark_cloud：……6还没玩完呢……7又要出……节操啊……

很苦的熊：无双7同步出个PSV版得了，掌机上慢慢刷。记得把武将单挑的SB触摸模式去掉。

远山秋叶：又特么是亚洲独占，能不能再恶心点？

六翅膀鸟人：13年年内……

相比DQ7，明显是357在国内玩家心目中人气更高。虽然大家总感觉357出得太快，但实际上356是2011年春天的游戏，目前看来357在2013年春天发售的可能性不大。如此说来最起码也间隔了两年时间。只是《无双》作品数量实在太多，特别本月刚有一个《真·三国无双6 帝国》发售，这才导致玩家总有玩不完的感觉。也许到了明年的这个时候，我们就会看到于次世代主机上登场的《无双》新作了。

Email 里昂哥哥：想问一下投稿发到邮箱的主题怎样填写？字数有无限制？自己是否要注明具体投稿哪个栏目？

投稿请投至tt@ucg.cn，ucg@ucg.cn也可以，不过由于来信众多，回复速度可能会比较慢。主题的话，当然应该注明是“投稿”，可写明所投栏目，如攻略投稿、画廊投稿、自由谈投稿等等。投稿字数不限，不过长篇内容在投稿之前请先联系一下编辑，以免出现写了很多却用不上的情况，严重打击积极性。

Email 虚空使徒：今天有个感悟，上学是否也能看成游戏？如果0缺课0迟到0早退毕业，算完美通关，获得人生勋章。考上理想学校。拿到人生白金！这样会不会让学习更有动力呢？

其实从实际价值来讲，好好学习可比拿个白金强多了。那么为什么学生们都不愿意学习呢？我觉得这是因为学习是被动和强迫的。可以设想一下，如果把玩游戏变成像学习那种必须履行的义务，想必我们也会觉得玩游戏实在不是什么有趣的事情吧？

Email 猎人怪物：为啥我要的东西都在这两个月里发售呢……尤其是11月底……《MGS4》的25周年纪念版，《工作室》的PSV版，还有诺兰《蝙蝠侠》三部曲的合集，我已经看见钱包君的哀嚎了……不知道小编们最近是不是这样呢……

只要是游戏玩家，年末必然会遭受时间和金钱的双重打击。因为年末是传统的销售旺季，所以明知道今年大作如云，厂商也会一窝蜂地把游戏留到这个时候卖。别说那些大家耳熟能详的大作，光是HD复刻版，就有《终极地带》、《龙珠Z》、《如龙》、《大神》等一大堆。其实对正常玩家来说，光是《刺客信条Ⅲ》+《光环4》+《COD 黑暗行动Ⅱ》这三连星就足以谋杀掉整个冬天了，其他游戏实在是无力捧场啊！

上海 吴志雄：最近无意中弄到一本2000年的UCG，翻开一看吓我一跳。没想到12年前的UCG居然就是全彩的，我印象中那时候我还小学，看的杂志全是黑白的，只有前后和中间有几个彩页，顿时有种相见恨晚的感觉。不过更令我震惊的是，12年前的UCG只有80页，卖12元；如今的UCG是120页，但还卖12元。想想这12年来物价天翻地覆的变化，真是觉得UCG太良心了！不过看看如今的经济形势，明年……

感谢关心！其实这个价格问题，有时候我们自己想起来也觉得挺良心的。（笑）12年前印象中吃个早餐就5毛钱，如今已经涨到5块了，按这比例杂志似乎应该涨到120元才对？以上是玩笑，不要当真啊！

Email sddsde：玩了《光环4》对343工作室的出色质量深感满意，惟一的遗憾是，依然不知道士官长的真面目。但感觉知道的话又会感到失落，怎么办好呢？《荣誉勋章：战士》那可怜的分数证明了Danger Close工作室是扶不起的刘阿斗，是本年度EA最大的滑铁卢。用《冰与火之歌》的方式来说就是：《COD》和《BF》生下来的私生子，帅气漂亮，但只能当骑士，没法当大领主。杂交失败！

这次的《荣誉勋章 战士》确实不怎么样，单机部分波澜不惊，很少有能调动起人情绪的高潮，新加入的破门突袭一开始还略有新意，但往后几乎两步一破门的情节让人感到枯燥无比，一些莫名其妙的BUG也让人哭笑不得，但好在颇具悬念的剧情足以让人支撑到最后，而网战方面平衡性也比较差，让人很难能够找到持续的乐趣。但平心而论，虽然游戏有不少的问题，但外媒的评价个人认为有失偏颇，实际上游戏还是值得一试的。至于说士官长的真面目，先等你打过传奇难度看完隐藏的1秒钟动画后再说吧！

Email WALKING DEAD：吐槽下310期小编寄语部分，华尔兹不要“华尔”了直接单名一个“兹”，这是要向铃姐姐靠拢吗？哈哈！

这……因为我欠那个排小编寄语美编的钱，所以就成这样了。

得罪了美编还想跑？



我们的御用画师木仙笔下的 Q 版插画一直以来备受广大读者的欢迎，眼下大家有机会通过友基的网络课堂与他进行近距离接触了（具体情况详见本页右下方的活动说明），不过在此之前，大家不妨通过下面这段访谈对他进行一次全方位的了解吧！



木仙的Q版插画世界

下文中“仙”指代受访者木仙，“刀”指代一刀。

刀：老弟，这期“读编往来”题头大插画的进度咋样了？最近有没有玩游戏？

仙：插画已经进入上色阶段了，如果没有特殊情况应该可以如期完成。最近工作很忙，很少有时间玩游戏了，但是我还会忙里偷闲留意最新的游戏资讯，看看有什么新游戏发售，准备休息的时候好好补补课。

刀：有没有感觉玩游戏会给你的绘画带来创意灵感？

仙：当然有，“读编往来”题头图大多会和游戏有一定的联系，所以在画之前最好能体验一下，很多时候都是玩一会儿灵感就来了。

刀：早年有没有将这些灵感捕捉下来的经历？比如随手找张纸出来大致画画什么的。

仙：以前我大多是喜欢看别人玩游戏，看哪个人物造型好了，哪个武器酷了。那时我有个速写本，会把感兴趣的画在上面，不知不觉形成了习惯，用完的速写本已经数不过来。

刀：大概啥时候开始改用数位板画画的？我记得你开始尝试给咱杂志画插画时，还是会先用铅笔在纸上起草稿，现在还需要这样吗？

仙：其实我上大学就已经开始使用数位板了，不过那个时候数位板对于我来说算是个奢侈品了，平时不舍得用，所以大多数依旧用铅笔画。习惯的问题，现在我还会先用铅笔勾画出草图，再扫描到电脑里用数位板画。

刀：数位板跟一般创作使用的纸笔带来的绘画感觉，或是实际操作上有什么不同吗？

仙：其实我感觉数位板跟其它的绘画工具是一样的，只要熟练了就没有什么不同。如果你有一定的绘画功底，很快就会上手的，也不用担心画坏了，可以任意修改。当然了，基本功是很重要的，也不能太依赖电脑了。

刀：你的 Q 版人物备受咱们读者欢迎，大家都觉得你笔下的人物动态和表情把握得非常好，很生动。跟大伙儿说说你这种独特的画风是怎么形成的吧！

仙：很高兴大家能喜欢。其实，我并不是专业的绘画科班出身，画漫画只是爱好而已。我曾经比较喜欢画写实类型的，和现在的画风完全不同。形成这种画风的原因其实挺简单，最初接触画题头图的时候，完全不知道该怎么办，无从下手，当时很头疼，这时有人建议说要画得可爱点，又有人说要搞笑一点，思来想去杂志里画得好的人有那么多，也不需要我画得有多么好，倒不如把号称帅哥美女的小编们画得又矮又挫，偶尔还可以拿来恶搞一下，就这样久而久之形成现在这种风格了。他们都说我画的人物和我本人很像那！

刀：这些作品都是通过什么软件来表现的呢？

仙：是用 Photoshop 画的，以前也试过用 Painter 来画画，后来觉得导来导去的麻烦，就不用了。

刀：从构思到上色完成，画一张规模类似“读编往来”题头图那样的插画，大概需要多长时间？

仙：其实我画画很慢的，白天上班，基本上都是晚上来画，当八重樱老师把题头图要求给了以后就开始构思和找素材，时间充裕的话一般是第一天晚上构思画草图，第二天用数位板画线稿，等小编这边把线稿确认没有修改了之后第三天就开始上色，第四天调整。其实有的时候没感觉画不出来，很多时候都是快截稿时才把插图画完。汗！

刀：在用数位板画画方面，你有没有什么惯用的手法或是小技巧可以跟大家分享下？

仙：我没有太多的建议给大家，数位板和铅笔一样只是个绘画工具，熟能生巧，想把它用好就要经常用它来画。很多朋友刚使用数位板时手会抖，线条画的不顺畅，其实可以试试手指放松、不要太用力，手腕灵活点就会好一些。

刀：对了，这次交给你测试的这款叫“绘影 G5”的新板子，整体上感觉如何？

仙：不好意思，最近一直在忙，还没太仔细研究这块新的数位板，但“绘影 G5”整体给人的视觉感受就是“酷”，使用面积又加大了，而且去掉了很多冗余设计，显得更加简约时尚了。

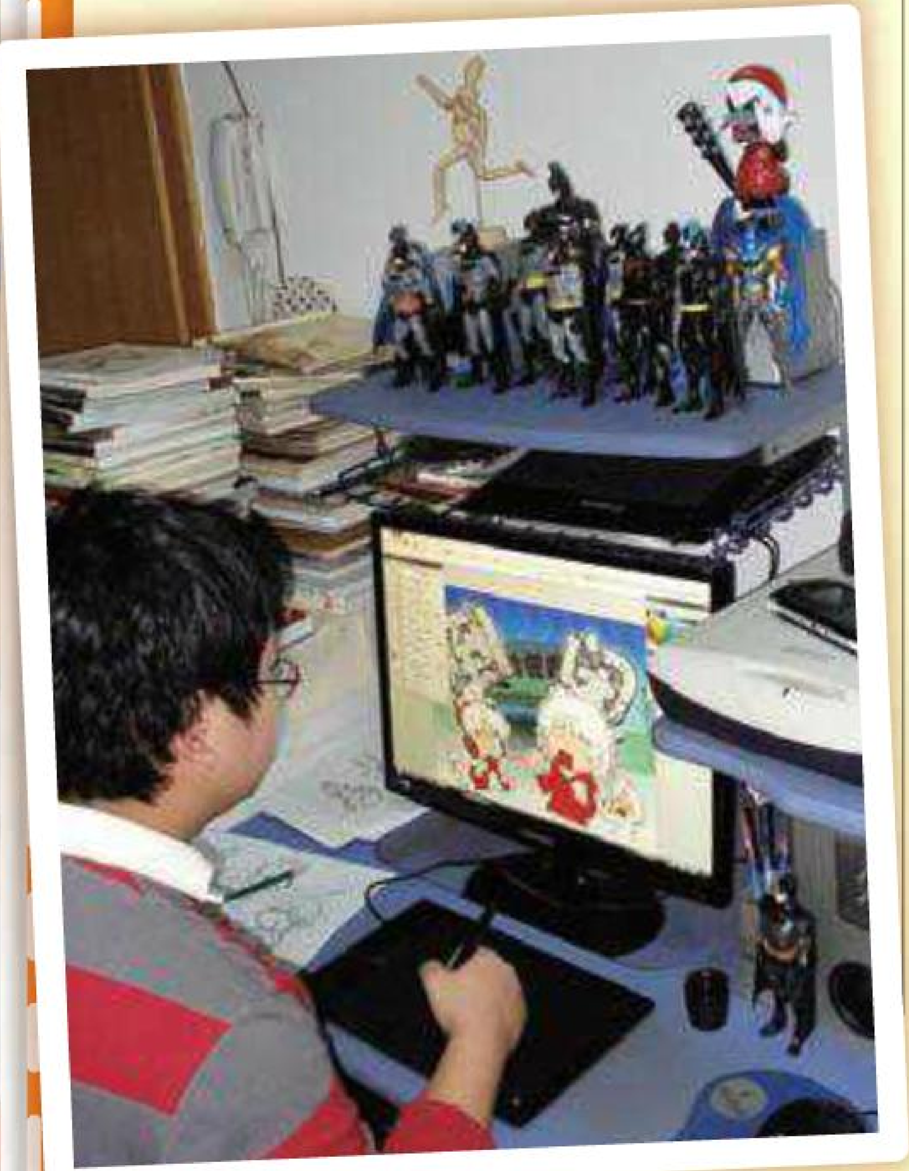
刀：月底在友基的网络课堂中，你将跟广大网友现场展示《生化 6》众角色 Q 版插画的绘制过程，现在已经在着手准备了吧？第一次给人在线讲课，压力大不大？

仙：压力非常大，从来没有以这种形式与大家交流过，不知道从哪里入手，也不知道能否胜任。讲课谈不上，抛砖引玉吧，希望能通过自己平时的构思和创作总结，给大家点启发。同时会跟大家聊聊画 Q 版插画的一些心得，和大家交流一下。

刀：有没有已经画好的，先放一两张给读者看看呗，到时候大伙儿都去捧场！

仙：好，这里是我先准备出来的《生化 6》角色 Q 版形象插画，到时会详细讲解的，希望大家喜欢。

刀：嗯，期待！



◀使用“绘影 G5”数位板在电脑前潜心创作的木仙。大伙儿注意看，屏幕上的正是本栏目的这期使用的栏头大插画。



如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通潘多拉PS3/PC智能手柄 1名

一等奖 2名



北通动力堡垒移动电源

二等奖 3名



北通源动力便携充电器

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

10A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

合肥	毕猛		

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

郑州	侯风	天津	沈明

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

惠州	王广利	上海	张磊波
广州	柳志诚		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

南宁	黄伟成	厦门	刘飞信
武汉	田卫东	石家庄	文亦宾
北京	秦泰光	青岛	张星飞
天津	吴龙信	太原	张国强
广州	周平平	宜昌	武伟雄

10名 三等奖



北通原生铜USB数据线
（苹果/安卓/迷你）

本期问题

1. 说说你眼中本期杂志的优缺点。
2. 再遇到这种大作云集的时候，你是否还希望有攻略特刊？
3. 说说你对本期高清光盘的意见。

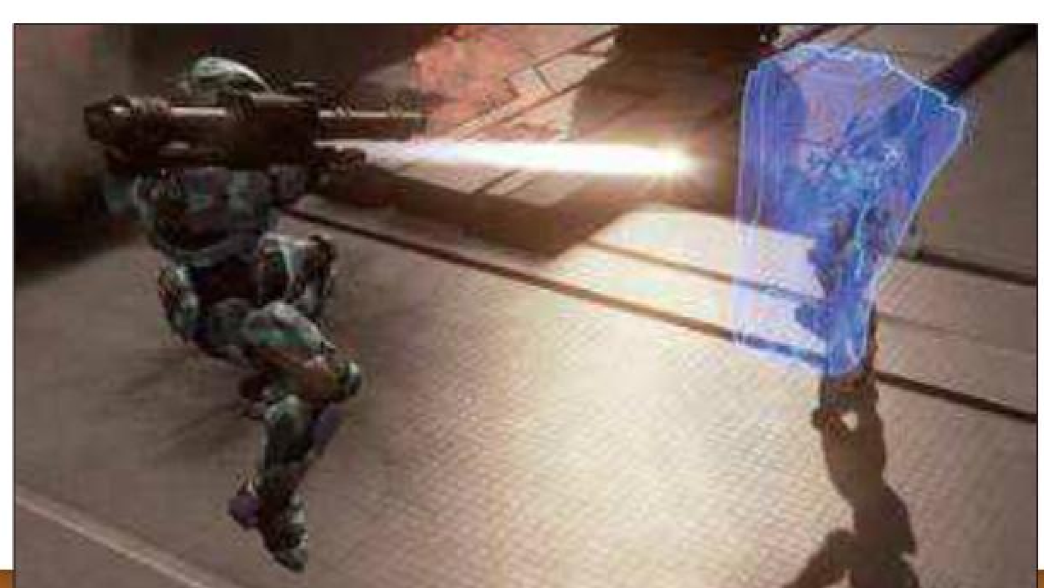
（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 12 月 5 日，平信快递以发件日为准）

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

编辑微生活

螳臂挡车

伽蓝一直对《光环 4》的网战跃跃欲试，但又怕贸然开坑留下遗憾，于是瞅准机会找华尔兹借来游戏和账号体验了一把。从来没玩过“《光环》系列”网吧的伽蓝一上来果然是各种死，特别是对于载具完全没有抵抗力，好几次都死在敌人的车轮之下。几经思考，伽蓝选择了用来抵挡子弹的能量盾技能，一旁围观的群众都猜不透他要干嘛。只见伽蓝孤身一人站在大路中央，敌人见猎心喜开着汽车猛冲过来。正当那车要撞过来之际，说时迟，那时快，伽蓝瞬间召唤出一面巨大的蓝色盾牌抵挡在身前，结果“呜”的一声响起，伽蓝……被当场压死，旁边围观的群众早就笑翻在地，从此留下螳臂挡车的故事……





2011~2012 年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 12 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）： Rainbow 3 数位板（全新上市，价值 799 元）
参与奖（8 名）： 精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



微晒。

摄影：八重樱

福迦



★最近一个月被有爱的游戏们包围着。首先是题材有爱的《跨界计划》，看到这么多人气角色汇聚一堂，不管游戏有什么毛病我都能精神抖擞地打下去；其次是内容有爱的《偶像大师 闪亮音乐祭》，虽然本人极度反感2代游戏，但动画版还是做得不错的，这回的PSP版就FAN DISC性质来说是超值的，新加的动画和歌曲非常棒；第三个是最近一直在玩的《光环4》，正如玩家第一次进入游戏时看到的官方留言，这是一款凝聚着开发者爱的杰作，游戏的每个方面都无懈可击，实实在在是那种不打就要后悔的大作。这么有爱的3个游戏能在一个月内先后玩到，我好幸福，你也好幸福吗？

★断断续续打了一个多月，总算把《真·三国无双5》韩版给全成就了，至此《真·三国无双5》中日韩美欧5个版本全部全成就！一开始我还以为韩版没机会全成就了，因为看不懂武器和军马的说明，更坑爹的是战场上看不懂总大将的名字，老把火力浪费到副将身上……不过无意中发现LP原来略懂韩文，原来她以前迷韩流时曾经自学过韩文，这还真是踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫啊！

★截稿前一天晚上，凭借WP7游戏《CUT THE ROPE》（也就是俗称的"割绳子"），我的成就点数达到了25万，同时全成就游戏数量达到了300个，值得纪念！本来想用《光环4》来完成这一里程碑的，不过这游戏全成就需要5个星期，所以最后选择了风靡万千的"割绳子"。说到"割绳子"还有个趣闻，这游戏在中国大陆的官方译名是"卡特罗布"，而在中国台湾的官方译名是"我的蛙蛙哪有那么爱吃糖"，这巨大的文化差距啊……

本期全成就游戏

卡特罗布(WP)
Cracking Sands(WP)
真·三国无双5(韩版)
生化危机6
机器人总动员(韩版)
机器人总动员

狼来了



【生活】上期杂志上市后收到不少读者的来信，首先感谢大家对我的支持与鼓励。说不相信爱情那是气话，人总是向往属于自己的爱情的。我本身并不是那种"有情饮水饱"的人，除了感情外我还有工作、游戏（Woody：汪～汪～）等方面的精神寄托，所以当读者看到本期杂志时我的伤口应该已经结痂了，剩下的就让"时间"这种万能的良药来抚平伤疤吧。再说了，就算没有爱情，我还有基情呢，比方说洛克老师什么的（羞）。

【游戏】首次接触《刺客信条》这个系列，尽管玩到的是BUG满天飞的PSV版《刺客信条Ⅲ 解放》，但渗透着系列精髓的本作还是令我得到了不错的游戏体验，之后又偶然地在网上看到一个7分钟介绍系列剧情的视频，于是便顺理成章地对系列的其他作品产生了兴趣，日后有时间的话想找其他小编借家用版来玩玩。另外我在给姑娘那边了解了一下家用版的剧情，可怜的女刺客艾芙琳在《刺客信条Ⅲ》中连个影儿都没有，好歹在《解放》里她还帮康纳过了一座烂桥的说。

本期个人签名

《BBCP》稼动前综合症。

宇宙人



近期几乎所有游戏时间都放到了《TOX2》上，甚至连看动画的时间都减少了。总的来说剧情还是离不开召集同伴拯救世界这种套路，但不可否认这游戏在剧情安排和人物刻画上非常成功。男主角这次变成了"无口"角色，虽然有点别扭，但玩起来代入感更强，接近终盘的时候有一段要杀死某人的剧情，但是偏偏这里设置了可以拯救ta的选项，代价就是将ta以外的所有人都排除掉。对我这种经常纠结鱼和熊掌的人来说打这个结局的时候特别闹心——既然你选择了ta，那就要有亲手毁灭所有希望的觉悟，这种背叛感正是此结局最凄美之处。

下期杂志开始制作之后，应该就能看到Wii U了吧。作为任天堂的首款高清主机虽然比另外两个对手来迟了好多年，服务和用户体验能否跟上还是一个大问号，但个人依然很期待，毕竟好游戏就是摆在上面的。

上期八老师你说得很对，交订金的时候很爽，到了补款就是噩梦了……还好原定11月发售的PVC延期了！这个月总算得救了！

Now Playing

无尽传说2

铃



近来所有的时间都献给了《刺客信条Ⅲ》，在将本作完美前，其他游戏全部都不管了，不过如果有新的攻略任务的话，那本作只好也放下了（怎么有一种必然会发生的感觉－_－b）……《生化危机6》的佣兵模式本来已经打得很顺手了，《掌机王SP》的苍穹同学也一直在试图约我一起打双人的排名，可惜这高素质大作是一个接一个，还有任务在身，为了加班已经压缩睡觉时间了，再压缩的话我就该去医院了！

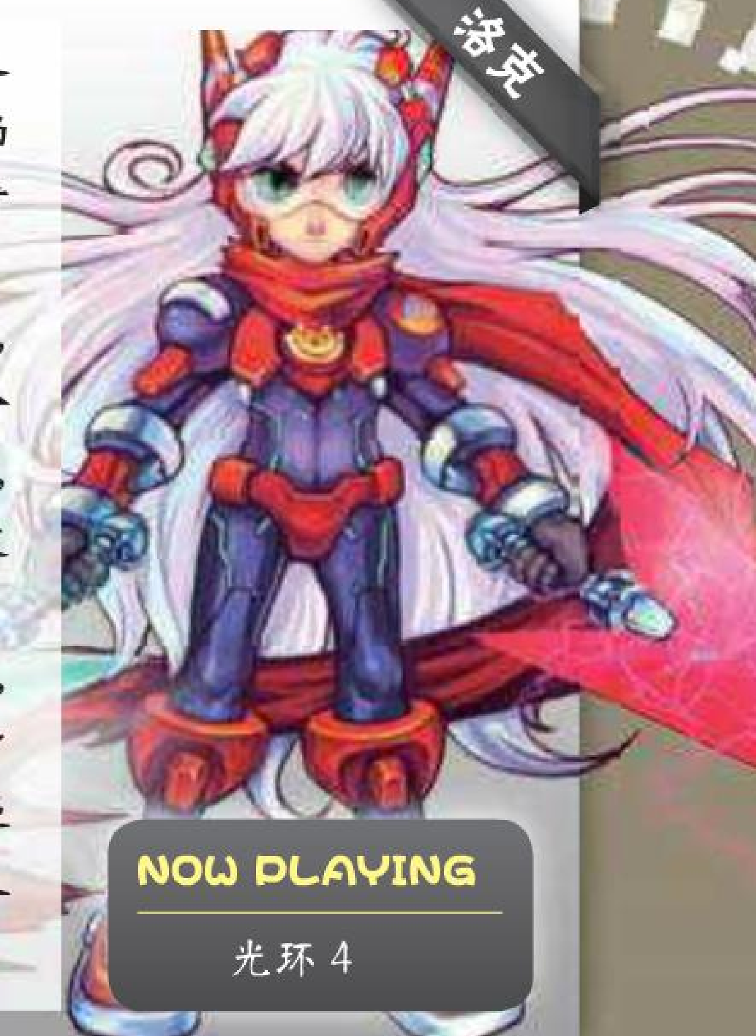
《刺客信条Ⅲ》真心好玩，每作《刺客》我都玩得特别开心，就连PSP上的《刺客信条 血族》我都打了好几遍，那游戏一截图就不能存档，我每次都是一口气打通关的，所以3代的那些奖杯BUG我通通不怕，大不了到时候全部重打，只要不影响工作，《刺客》任何一作叫我重打多少遍都没问题，就连初代也是一样！因为要制作3代的攻略研究，所以短期内可能没空打PSV上的女刺客，不过这作肯定是要玩的！

继续说《刺客信条Ⅲ》，这次农场的分支任务大赞，康纳很有良心农场主的样子，帮工人们集资建房，找工具，叫医生，赶走野兽，甚至还要劝架或帮忙赶猪，反正挺好玩就对了。狩猎部分同样赞，我经常在河边偷袭河狸，还有那些正在喝水的熊。康纳这个角色我也很喜欢，他身上散发出来的萌点跟埃泰尔还有Ezio是不一样的！

本期个人签名

每当有好友发消息问我："在忙吗？"我都会回一句："不然咧？"

洛克



截稿前夕编辑部所在城市突然下起几场大雨，之后几天气温突冷突热，几名小编也不幸中招，于是编辑部的"史莱姆养殖业"又再度兴荣起来，各位读者也要小心身体哦。

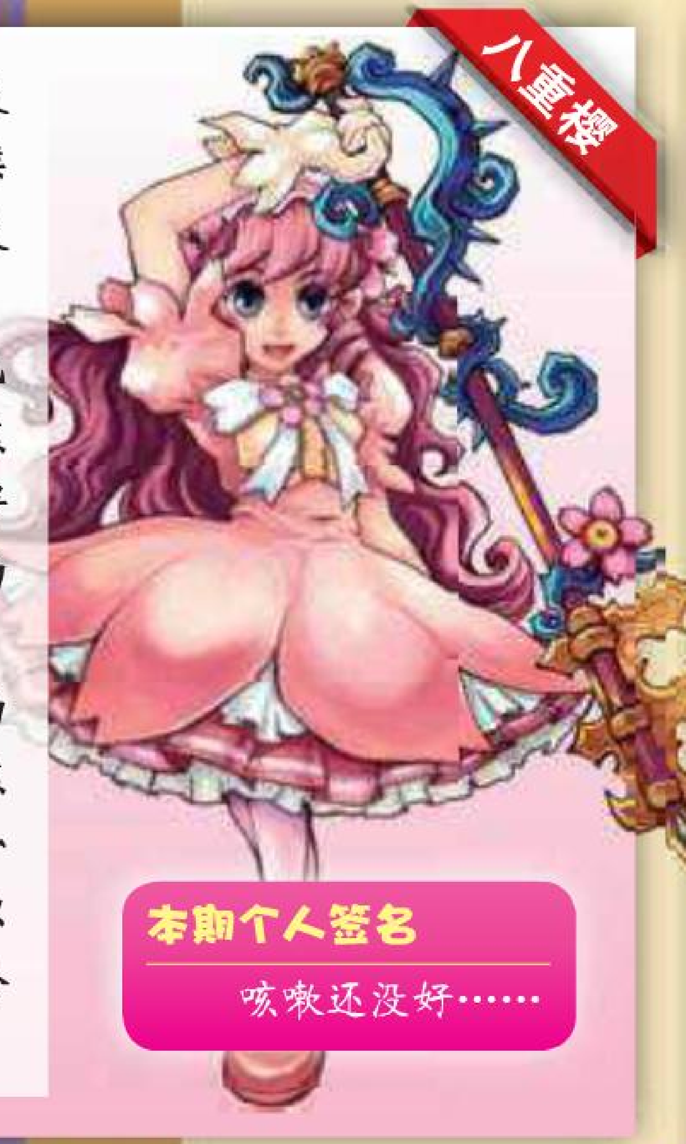
说起冬天，去年这时候洛克曾因晚上冷得睡不着，一度在挣扎是否要买电热毯，结果抱着"再坚持半个月天气就转暖了"的心态，一直拖到春天还没买成，结果就是12月～3月都没睡过几次好觉，今年决定毫不犹豫地购入！

近期好游戏成灾，《光环4》的网战让我立马沉迷，而另一个喜欢的游戏又进行了一次大更新，加上瘦身运动，每天晚上的时间严重不够用啊……想想月底还有《机战》等着，有时候想玩的游戏挤在一起发售反而更加痛苦呢。

NOW PLAYING

光环4

八重樱



★人生中第二个白金献给了我挚爱的《大神》，太长时间没玩遗忘了好多细节，再打的时候仿佛有种玩新作的错觉（汗）。其实我也知道，《大神》这款游戏因为它的画面风格就是水墨效果，高清化是比其他作品要容易不少。但能见到自己最爱的游戏可以以如此优秀的品质复苏，我仍然无法压抑自己的激动而送出赞美之词，甚至觉得能玩到如此具有“生命力”的游戏，是人生中的一大幸福。

☆《跃出 动物之森》终于发售，但国内的价格却一直高居不下，让我踌躇了好久。虽然最终架不住诱惑还是咬着牙含着泪狠心买了一张，但已经比九老师等人少玩好几天了……所以我打算到他的村子里去打劫一番，赚点启动资金回来 = =|||||。

本期个人签名
咳嗽还没好……

胜负师



［铂］把《爱夏的炼金工房》白金后，一口气白了六七个奖杯神作，但加起来也不够入老师一个《大神》的白金够分量。接下来是不是也该玩个真·神作来充实一下追求数量过程中变得空虚的心灵呢？

［金］过了一个悄无声息的生日，当天第一个给我发来贺电的是……某家商场的化妆品专柜，我勒个去！

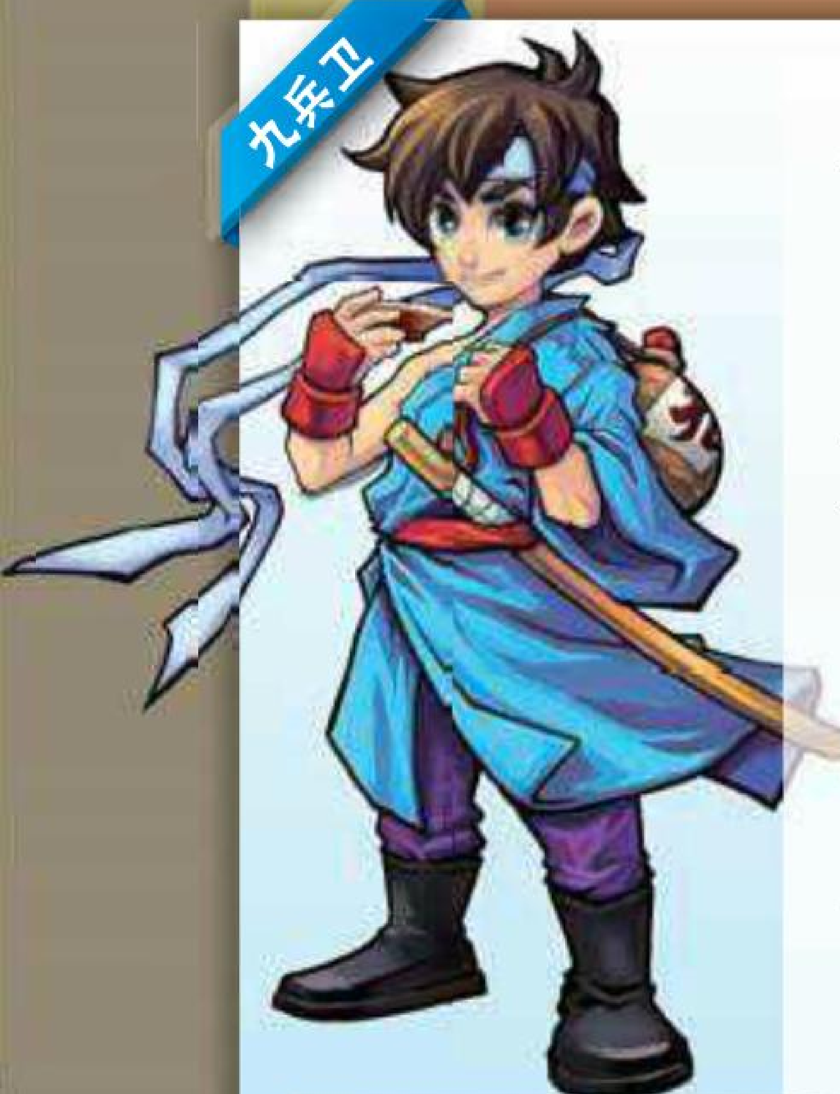
［银］以前11·11都没什么人关心，如今却成了电商的狂欢节，真有那么多的光棍需要在那一天靠网上购物来寻求发泄吗？疑惑之余，我的支付宝余额也已经空了……



［铜］胜子语录：小胜胜的课本上有一课是讲常用标志的，他看见图上女厕所的标志时说这个人只有一只脚，会摔倒的；看到紧急出口的标志说这个人没穿裤子往门外跑，羞羞！（后来还说，这是一个黑人没穿裤子往门外跑，羞羞！）

本期个人签名
热烈庆贺纱迦成就超25万！

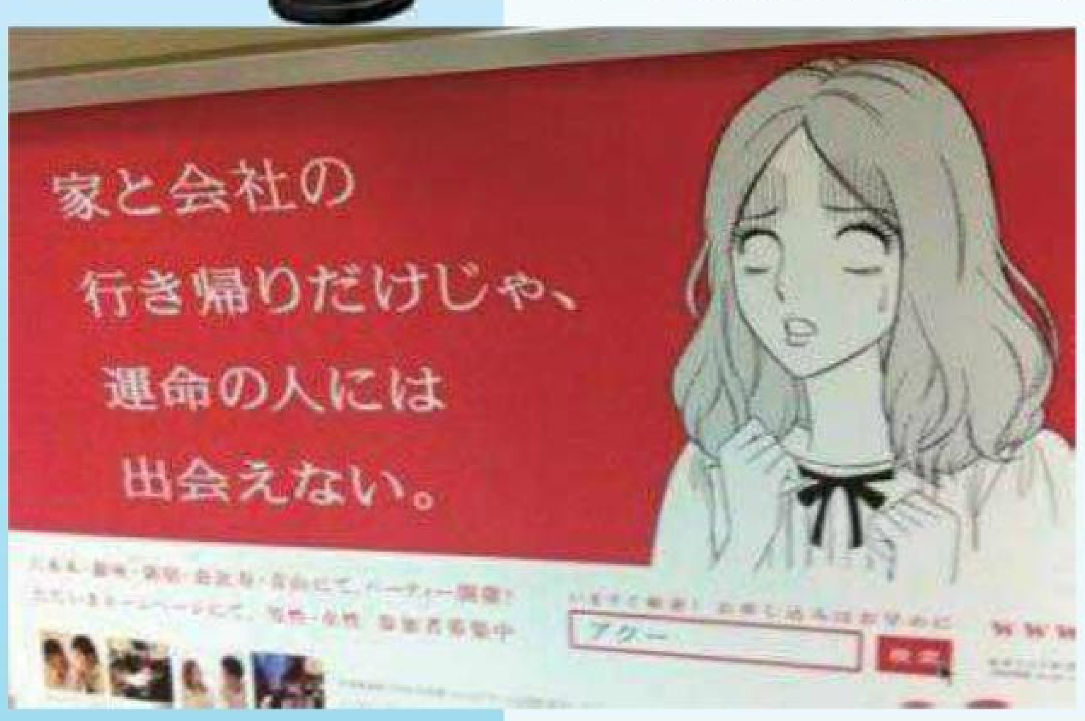
九兵卫



【11.11】写下这段“小编寄语”时正好是光棍节，尚未脱团和已经脱团的同学在网上吵得厉害，其实归根结底，大家还是都渴望能找到自己理想的另一半的。与其坐等其成，不如换种思考方式、换个生活节奏，或许这样就能有新的相遇。最最重要的是，无论怎样都不能放弃，连自己都麻木了那便是真的输了。

【动物之森】3DS版《动物之森》果然棒！除了丰富的单人要素和网络联机，游戏里还能自己设计衣服、和朋友一起出海度假等等，应该算是今年最适合联机的掌机游戏之一了吧。（PS：看着GF坐着小火车来到自己的村子里，那种感觉别提多开心啦！）

【COD准备】每年惟一一款可以玩上一整年的游戏又要来了，《COD》对我来说的最大意义来自于网战，新作的这部分又有进化。强烈推荐大家早日加入队伍，现在就只等开战的那一天啦！



◀分享很久以前看到的一则日本电车广告：“家と会社の行き归りだけじゃ、运命の人には出会えない”——光是在家与公司之间往返，是遇不到命运之人的。

星夜



★三个月大的儿子开始形成了一些生活习惯：每天早上起床后开心地笑一阵子，然后要抱到爷爷奶奶的房间里拉个屎，晚上抱着他洗澡的时候一定要往我身上先撒泡尿，快睡觉时经常会手舞足蹈、小脑袋左右翻滚、嗷嗷乱叫一番之后……打出个响屁，然后心满意足地睡着了……

★Surface RT的缺点是显而易见的，最坑爹的是那款900多块的触控键盘，打起字来手感不比触摸屏强多少。不过另一款实体键盘看起来还不错的样子，可惜暂时还没有实际体验到。其实这种价格的话，期待一下必然会有的山寨版键盘保护套就可以了。当然，Surface的潜力也是显而易见的，能在平板电脑上用到原汁原味的office和传统Windows界面已经够让人感动的了，对于我这种习惯于同时开多个窗口的人来说，这一点足以秒杀一切。期待Pro版。

★心血来潮上网买了一块野餐布，寄过来之后才发现——这哪里是布啊，简直就是一床被子，折起来装在袋子里跟拎着一床被子出门没多大区别。虽然说厚一点铺在草坪上躺着会舒服一些，但是这便携性也太差了。带上这东西，加上婴儿车、保温壶、奶粉、尿布、饮料以及食物若干，这哪里是去逛公园，简直是在搬家啊……

本期个人签名
牙搞了两个月还没好，能再悲催一些么？

稀饭

【游】同样是游，这次说的不是游戏，而是出游。在本期杂志制作期间有幸去了一次上海，而且还是搭乘飞机，实在是大开眼界。上海很漂亮，到处都是外形时尚前卫的建筑，也有不少带着风尘味的老建筑仍然屹立着，两者混搭着一起出现时，顿时给人一种踏入时光隧道般的感觉。另外一个感觉是：出差果然还是带平板电脑好，手提在重量和使用便利度上面都输了几条街啊！

【剧】最近在看新剧《芝加哥烈焰》，见到了两个老熟人，一个是在《豪斯医生》中演奇斯医生的Jesse Spencer，一个是在《别对我撒谎》中饰演莱曼博士助手莉娅的Monica Raymund，看来随着自己看美剧（……）题估计会越来越严重……



【书】《末日爱国者》已经啃完，下一个目标是《地铁2034》，两本书的内容大相径庭，（……）有点共通感，大约因为在末日之中（……）相同的变化。

【画】《死侍》新连载汉化已出，看得不亦乐乎，就是不知道High Moon开发的游戏要什么时候才能玩上呢。

NOWPLAYING
极限竞速 地平线、光环4

华介兹



※前段时间网上流传了一张前NBA全明星球员阿瑞纳斯在中国买D版游戏的照片，在大笑过后心理不免觉得唏嘘。犹记得当年他那个传播正能量的adidas广告，在广告中他呼吁之所以自己是0号特工，就是每天都鼓励自己从0做起。然而，伤病、年龄、以及“玩枪”行为导致大将军的职业生涯逐渐没落。至今想起他那投篮后直接回头向观众举起双臂球入筐的绝杀，仍然激动不已，希望他能在CBA找到自己的一片天吧。哦，对了，不知道他翻出那张印有自己封面的《NBA LIVE 08》时会是什么表情。

※最近特工题材电影有点泛滥，什么《飓风营救2》、《谍影重重4》、《全面回忆》这种。眼下又有邦老爷的《007大破天幕危机》，审美疲劳一段时间后又觉得不看心里痒痒。哎……还是乖乖掏钱买票吧。

※眼看《COD 黑暗行动Ⅱ》就要发售了。比起单机和网战，最吸引我的还是丧尸模式，想想每晚与大家一起鏖战的日子又回来了就难掩激动之情。这回是否会有更加有趣的武器以及更加吸引人的彩蛋呢？

NOW PLAYING
光环4

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.11.12-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

送走了十月底以及十一月初的大作群，我们很快又将迎来全新家用机——Wii U 的发售，本次老任为新主机准备了大量高素质的首发游戏，其中不乏《新超级马里奥兄弟 U》这样的第一方大作，而第三方游戏也有很多和 PS3 与 X360 平台同步发售，准备第一时间入手的玩家可要提前选好自己喜爱的游戏了。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
20 日	真·北斗无双	真·北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 1 月					
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
31 日	纯爱舞蹈社 Bitter	ラブ☆トレ ~ Bitter ~	Boost On	文字冒险	日版
2013 年 2 月					
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
7 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
28 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
2013 年 3 月					
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
19 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
19 日	战争机器 审判日	Gears of War: Judgment	Microsoft	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	怒首领蜂 最大往生	射击	2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
13 日	COD 黑暗行动 解密	Call of Duty: Black Ops Declassified	Activision	主视角射击	美版
20 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
29 日	Fate/stay night 新星	Fate/stay night［Realta Nua］	角川 Games	文字冒险	日版
29 日	特特莉的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 2	トトリのアトリエ Plus ~ア–ランドの炼金术士 2 ~	Gust	角色扮演	日版
2012 年 12 月					
13 日	实况力量职业棒球 2012 决定版	实况パワフルプロ野球 2012 决定版	Konami	体育	日版
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
2013 年 1 月					
24 日	恶魔之瞳	デモンゲイズ	角川 Games	角色扮演	日版
24 日	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸骑 モンスタ–モンピ–ス	Compile Heart	桌面棋牌	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
31 日	瓦尔哈拉骑士 3	ヴァルハラナイツ 3	MMV AQL	动作角色扮演	日版
2013 年 2 月					
5 日	狡狐大冒险 时光大盗	Sly Cooper: Thieves in Time	SCE	动作	美版
28 日	闪乱神乐 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS –少女达の证明–	MMV	动作	日版
2013 年 3 月					
14 日	命运石之门	STEINS；GATE	5pb.	文字冒险	日版
14 日	命运石之门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE 比翼恋理のだ–りん	5pb.	文字冒险	日版
28 日	胧村正	胧村正	MMV AQL	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 2 月	三国志 12	策略	2013 年春	心灵传说 R	角色扮演
2013 年春	灵魂献祭	动作	2013 年内	最终幻想 X	角色扮演
2013 年内	终极地带 高清合集	动作	2013 年内	龙之皇冠	动作角色扮演

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
15 日	召唤之夜 4	サモンナイト 4	NBGI	策略角色扮演	日版
29 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
29 日	假面骑士 最强英雄	假面ライダ–超クライマックスヒ–ロ–ズ	NBGI	动作	日版
29 日	圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙	圣斗士星矢 Ω アルテイメットコスモ	NBGI	格斗	日版
2012 年 12 月					
13 日	实况力量职业棒球 2012 决定版	实况パワフルプロ野球 2012 决定版	Konami	体育	日版
13 日	笨蛋测试召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポ–タブル	角川 Game	益智	日版
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
20 日	海贼王 冒险的黎明	ワンピ–ス ROMANCE DAWN ~冒险の夜明け~	NBGI	角色扮演	日版
2012 年 1 月					
17 日	数码宝贝冒险	デジモンアドベンチャ–	NBGI	角色扮演	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
24 日	银魂双六	银魂のすごろく	NBGI	桌面棋牌	日版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル·ワ–ルド —加速の顶点—	NBGI	策略	日版
2013 年 2 月					
21 日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧	NBGI	文字冒险	日版
21 日	Fate/ 新章 CCC	フェイト / エクストラ CCC	MMV	角色扮演	日版
28 日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川 Games	角色扮演	日版
28 日	初音岛Ⅲ Plus	D.C. Ⅲ ~ダ·カ–ポⅢ プラス~	角川 Games	文字冒险	日版
2013 年 3 月					
14 日	刀剑神域 无限时刻	ソ–ドア–ト·オンライン —インフィニティ·モ–メント—	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年冬	光明之舟	角色扮演	2013 年内	噬神者 2	动作
2013 年内	召唤之夜 5	角色扮演			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
15 日	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ！シンデレラレッスン	NBGI	模拟经营	日版
15 日	闪电十一人合集 国堂守传说	イナズマイレブン 1·2·3！！ 国堂守传说	Level–5	角色扮演	日版
22 日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにちたまごっち	NBGI	益智	日版
22 日	危险老爷子和 1000 个朋友邪	でんぢゃらすじ–さんと 1000 人のお友だちの邪	NBGI	动作	日版
22 日	终极军团	エクストル–パ–ズ	Capcom	动作	日版
23 日	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	ポケモン不思议のダンジョン ~マグナゲ–トと∞迷宫	Pokemon	角色扮演	日版
29 日	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	NARUTO —ナルト— SD パワフル疾风传	NBGI	动作	日版
29 日	莱顿教授 VS 逆转裁判	レイトン教授 VS 逆转裁判	Level 5	文字冒险	日版
29 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
2012 年 12 月					
6 日	纸片马里奥 贴纸之星	ペ–パ–マリオ ス–パ–シ–ル	Nintendo	动作	日版
13 日	美食的俘虏 怪兽	トリコ グルメモンスタ–ズ！	NBGI	角色扮演	日版
13 日	闪电十一人 GO2 时空之石 热风·雷鸣	イナズマイレブン GO2 クロノ·スト–ン ネップウ	Level–5	角色扮演	日版
20 日	尖帽子与魔法小镇	とんがりボウシと魔法の町	Konami	益智	日版
20 日	我是航空管理员 空港英雄 3D 成田 with ANA	ぼくは航空管制官 エアポ–トヒ–ロ–3D 成田 with ANA	Sonic Powered	模拟经营	日版
27 日	幻想生活	ファンタジ–ライフ	Level–5	角色扮演	日版
2013 年 2 月					
7 日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 3 月	怪物猎人 4	动作	2013 年春	龙珠英雄 终极任务	动作冒险
2013 年内	真·女神转生Ⅳ	角色扮演	2013 年内	逆转裁判 5	角色扮演
2013 年内	莱顿教授与超文明 A 的遗产	文字冒险			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
15 日	梦幻俱乐部 完全纯洁版	ドリ－ムクラブ Complete Edipyon !	D3 Publisher	文字冒险	日版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2 : The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
20 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
22 日	终极军团	エクストル－パ－ズ	Capcom	动作	日版
22 日	混沌思绪 诺亚	CHAOS ; HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
22 日	混沌思绪 恋爱亲亲	CHAOS ; HEAD らぶ Chu ☆ Chu !	5pb.	文字冒险	日版
22 日	大众高尔夫 6	みんなの GOLF 6	SCE	体育	日版
23 日	杀戮地带 三部曲	Killzone Trilogy	SCE	主视角射击	美版
29 日	第 2 次超级机器人大战 原创世纪	第 2 次ス－パ－ロボット大战 OG	NBGI	策略角色扮演	日版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
6 日	如龙 5 圆梦之人	龙が如く 5 梦、叶えし者	SEGA	动作	日版
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
13 日	实况力量职业棒球 2012 决定版	实况パワフルプロ野球 2012 决定版	Konami	体育	日版
20 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	纯白相册 2 幸福的彼岸	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
20 日	战极姬 3 横断天下的光与影	战极姬 3 ～天下を切り裂く光と影～	SystemSoft Alph	策略	日版
2013 年 1 月					
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
24 日	神明与命运革新的悖论	神様と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワ－ルド —加速の顶点—	NBGI	策略	日版
2013 年 2 月					
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
7 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
28 日	车轮之国的向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
28 日	MuvLuv Alternative : Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
2013 年 3 月					
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
12 日	战神 超凡	God of War: Ascension	SCE	动作	美版
19 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
20 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 2 月	超时空要塞 30 连接银河的歌声	动作射击	2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作
2013 年春	初音未来 女歌手计划 F	音乐	2013 年内	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	动作
2013 年内	真・三国无双 7	动作	2013 年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2 : The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
29 日	假面骑士 最强英雄	假面ライダ－ 超クライマックスヒ－ロ－ズ	NBGI	动作	日版
29 日	太鼓达人 Wii 超豪华版	太鼓の达人 Wii 超ごうか版	NBGI	音乐	日版
2012 年 12 月					
20 日	闪电十一人 GO 强袭者 2013	イナズマイレブン GO ストライカ－ズ 2013	Level–5	角色扮演	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
18 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	日版
18 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版	Batman: Arkham City – Armored Edition	Warner Bros.	动作	美版
18 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作	美版
18 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
18 日	新超级马里奥兄弟 U	New Super Mario Bros. U	Nintendo	平台动作	美版
18 日	忍者龙剑传 3 刀锋边缘	Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Koei Tecmo	动作	美版
18 日	任天堂乐园	Nintendo Land	Nintendo	益智	美版
18 日	丧尸 U	ZombiU	Ubisoft	动作射击	美版
18 日	疯兔乐园	Rabbids Land	Ubisoft	动作	美版
18 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
18 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	型可塑 2013	Your Shape: Fitness Evolved 2013	Ubisoft	体育	美版
18 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
18 日	007 传奇	007 Legends	Activision	主视角射击	美版
18 日	质量效应 3 特别版	Mass Effect 3: Special Edition	EA	角色扮演	美版
2012 年 12 月					
8 日	怪物猎人 3G HD 版	モンスタ－ハンタ－3（トライ）G HD Ver.	Capcom	动作	日版
8 日	无双大蛇 2 Hyper	无双 OROCHI2 Hyper	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
2013 年 1 月					
31 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 2 月					
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
2013 年 3 月					
5 日	神奇蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	猎天使魔女 2	动作	2013 年内	皮克敏 3	动作
2013 年内	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	角色扮演	2013 年内	逆转裁判 5	角色扮演

11.13 COD 黑暗行动 Ⅱ

攻略预定

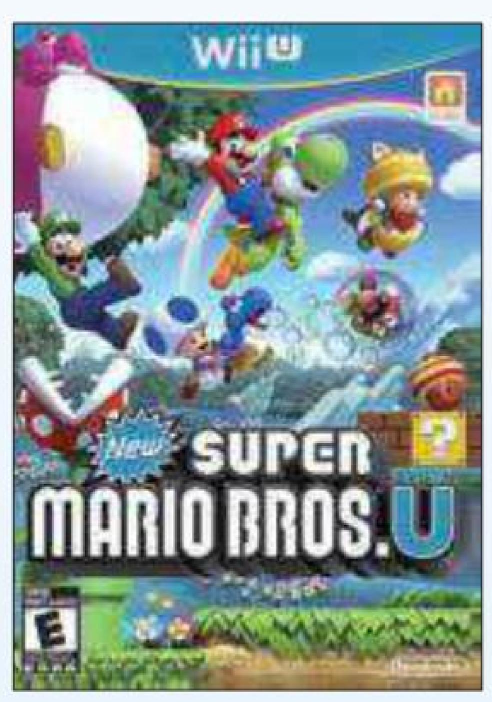
多机种 ■ Activision
主视角射击 ■无对应周边
推荐度 S



作为《COD 黑暗行动》的续作，本作将游戏时间线进行了巨大的跨越，把玩家们带到了 2025 年的未来，在前代主角梅森的儿子大卫・梅森将带大家体验一场独特的高科技战争，而同时，玩家将继续扮演梅森，在另一条故事线中体验冷战时期发生的惊险故事。除了单机，本作的网战也将带着巨大改革与崭新的元素登场，继续为玩家们提供家用机上最为顶尖的网络对战体验，各位未来科技创造的武器绝对会令玩家们耳目一新。最后，经典的丧尸模式也将带着新的故事，再次迎接玩家的挑战。

11.18 新超级马里奥兄弟 U

Wii U ■ Nintendo
平台动作 ■无对应周边
推荐度 S



任天堂镇社之宝的《超级马里奥兄弟》系列”最新作，伴随着全新的主机 Wii U 首发即将与广大玩家见面。同时是继年中发售的《新超级马里奥兄弟 2》之后今年的第二部正统作品。本作依然是传统的横版平台动作游戏，但是针对全新的操作方式加入了新的系统，比如使用平板控制器的玩家可以通过触碰屏幕，在场景任意地方增加临时平台。相信游戏到时会为我们带来更多的惊喜，难度也会提升到一个新高度吧。此外，本作还可以通过连接普通的 Wii 手柄，实现 5 人一起合作冒险游戏。

11.20 PS 全明星大乱斗

多机种 ■ SCE
动作 ■对应机种为 PS3、PSV
推荐度 B



SCE 终于要推出自己的大乱斗游戏了，这款《PS 全明星大乱斗》除了聚集了熟悉的第一方作品中著名的角色外，还请来了诸多在 PS 系主机上活跃的其他游戏角色。其中既有德雷克、奎托斯、狡狐、胖公主这些我们熟悉的第一方角色，还有新加入的但丁、雷电以及 BIG DADDY 这些希望能为新作造声势的第三方角色，正应了“全明星大乱斗”的标题。此外本作还对应于 PSV 的联动，如果你是喜欢多人同乐乱斗的玩家，就别错过了这款 11 月 20 号发售的这款《PS 全明星大乱斗》哦。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

跟大伙儿说一个好消息，我们的御用画师木仙同学将于11月30日通过“友基科技”的网络课堂跟广大网友展开座谈。届时，他将畅谈自己绘制Q版插画的一些心得，并进行实时的插画绘制演示。对此感兴趣的读者朋友请留意本期第170页的“御用画师木仙特别访谈”。另外，大家可以去新浪微博关注@游戏机实用技术官方微博和@友基科技，以便第一时间得到本次活动的相关消息。此外12月征稿也已展开，除了下面这6幅作品外，下期（12月B）的6幅作品空缺中，欢迎大家投稿！具体奖项设置请参阅第171页“一刀有话说 特别版 Vol.65”。



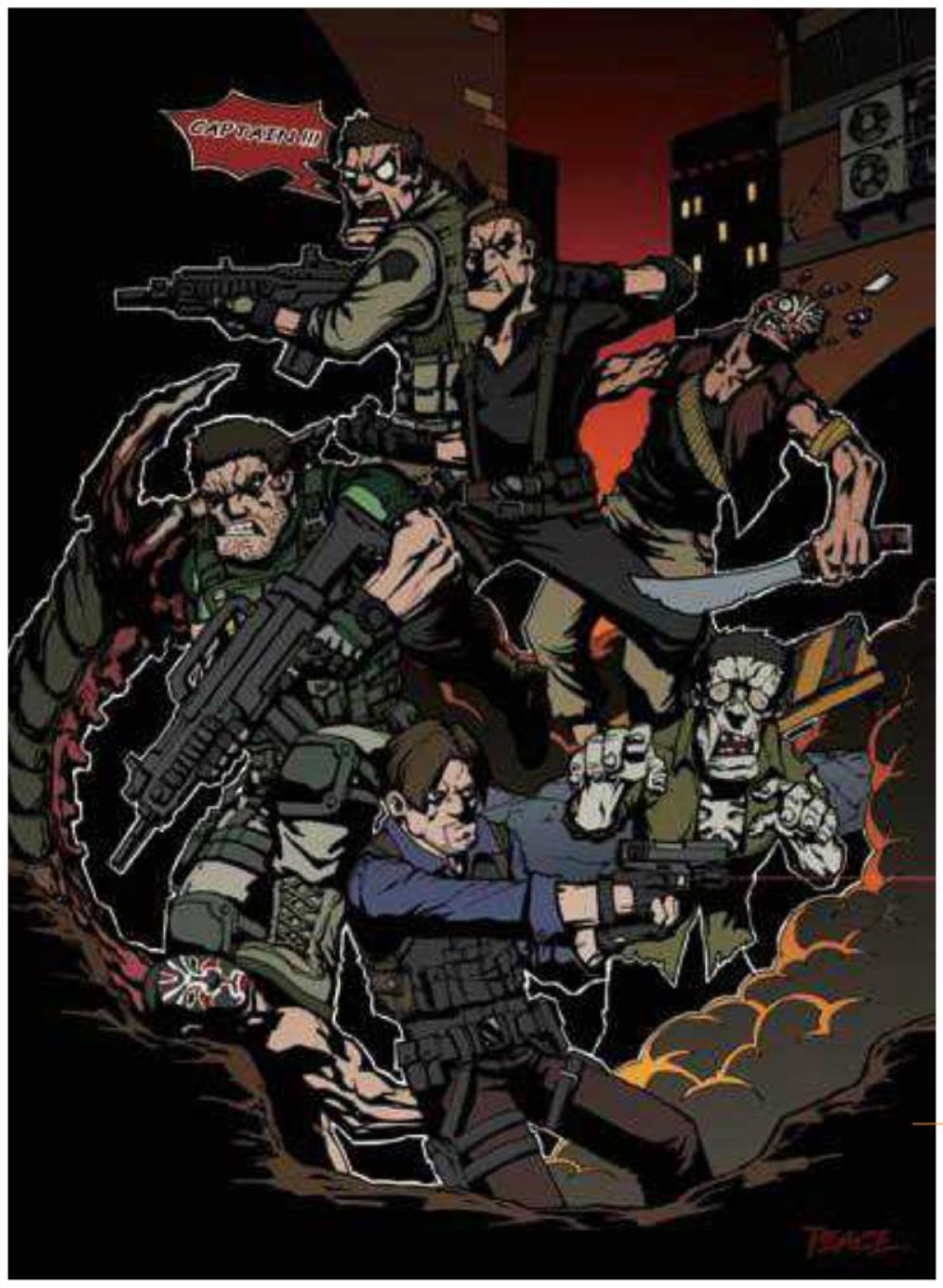
常州·伽蓝业火

对国产RPG情有独钟的伽蓝业火同学最近表现活跃，上面这幅中国风插画中，来自《古剑奇谭》的襄铃MM笑容娇俏，身姿灵动，为这个初冬带来了一丝暖意。



常熟·幺幺的午餐

通过3D软件，这位身着《MHP3》结云套装的猎人MM被刻画得相当细腻，背景的中黄色与人物头发及身上的紫色形成补色对比，落叶又与角色神情相呼应，烘托出一种宁静的氛围。



石家庄·PEACE

一幅特色鲜明的《生化6》“美漫风”同人，人物造型另类但个性十足，而且每个角色的表情都异常生动，使画面显得充满活力。



上海·无言

《FFXII》塑造了一批形象丰满的角色，右边这幅作品选取了主人公团队集体行动的场景，为他们来了一次抓怕式的群像展示，每个角色都有看点哦！此外，作品的光影表现也是亮点。



上海·冬小

在官方插画和同人作品中，初音一向是以活力四射的形象示人，不过在冬小同学笔下，这个眼神中带着点忧郁的版本，似乎也别有一番风情呢！（稀饭乱入：乳量才是关键……）



成都·可奇米

左边这幅画风颇具个性的《鬼泣3》同人作品，将但丁老哥维吉尔的潇洒帅气展现得淋漓尽致。不过原作中那位日式动漫风帅哥被调整为欧美风游戏人物形象，似乎将其理解成《鬼泣DMC》的同人更合适一些……

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


COD 黑暗行动 Ⅱ
原名：CALL OF DUTY Black OPS Ⅱ | 机种：PS3/X360
类型：主视角射击 | 发行：Activision | 发售日：2012年11月13日
近未来的战场，硝烟再次弥漫——
掌握引导世界的力量，为只属于自己的正义而战！

Fan48 AKB48资讯综合志 Vol.4

112页全彩大16开+影像DVD盘+SKE48双面海报

AKB48资讯综合志，48家族相关的新闻、专题、美图等精彩内容尽收其中！



– 48美图 –

48家族成员精美平面写真大汇集

制服、泳装、Cosplay应有尽有

– 48同好会 –

相信看过“SKE・ω・字幕社”作品的人对xelein这个名字都不会陌生，这次我们就请来了xelein，一起来聊聊SKE48的话题。

– 光盘收录 –

AKB王道综艺《AKBINGO！》连载

– 48企划 –

AKB48第二章的未来

东京巨蛋演唱会后，AKB48正式进入第二章，究竟在这次的组阁波纹中，成员的心境都是怎样的呢？这次让我们通过对次世代以及移籍组成员的访谈来寻找答案。

SKE48结成四周年访谈

趁着SKE48结成四周年之际，这次请来Team S和Team KⅡ的成员，让她们谈谈对自己队伍以及对同伴的想法。

博多的逆袭

和其他48团体比起来较为平静地持续着活动的HKT48。但是指原莉乃的加入，以及五名团员的毕业引发了急剧的变化。到底现在的博多发生了什么？

NMB48特企

通过对人气成员渡边美优纪访谈、成员对队长山本彩的想法以及NMB48出道背后的秘话，一起来了解一下这个48家族中人气上升最快的姐妹团体。

11月下旬　全国上市

大赏来袭！ 2012年度最佳游戏中国玩家评选活动

下期隆重登场，并同时附送抽奖回函表

首创于2007年的TV GAME大赏本年度依然准时与各位读者见面！只要玩家参与投票并选出自己喜爱的游戏作品，即可有机会获得游戏主机等豪华大奖，今年的奖品包括一等奖（3名），赠送主机豪华套装，PS3 Slim+PS MOVE、新版X360+Kinect、Wii U+首发大作一款，任选一套。二等奖（6名），赠送主流机种，PSV/3DS/X360/PS3/Wii/NDS/PSP/Wii U任选一台。三等奖（200名）赠送北通精美实用周边。具体参与方法将于下期杂志内公布，并奉送抽奖回函表，好奖等你拿！

PS3专辑 Vol.20

全彩大16开224页+DVD光盘



《PS3专辑》第20辑金秋上市，光盘采用影像DVD并同时收录数据文件。神机上的浮云——PS3雾件大评奖、顽皮狗成长记录——从古惑狼到末日余生，深度特企解说业界不为人知的历史与故事，劲作情报收录PS3日式大作《无尽传说2》、《如龙5 圆梦之人》以及美式游戏《战地双雄 恶魔联盟》详尽情报。大篇幅豪华攻略囊括《生化危机6》、《女神异闻录4 午夜竞技场》、中文版《爱夏的炼金工房》、《战国BASARA 高清合集》、《神次元游戏 海王星V》以及《铁拳TT2》！攻略研究一期完结！影像光盘收录最新游戏影像与视频攻略、游戏原声、游戏美图、PS3特色主题，乐趣无穷精彩多多！

已上市 各地报刊亭销售中

游戏・人 Vol.48

大16开136页+DVD光盘

本辑《游戏・人》适逢年末商战最火爆之时，将紧贴当下热点，“卷首特稿”深入剖析Wii U诞生的行业背景，透彻解读Wii U的处境与未来走势。“工作室物语”讲述突如其来的温哥华游戏业大衰退，分析其对全球游戏开发业的影响。“游戏议会”细数CAPCOM这些年的得与失，深入公司29年的发展历程，为您讲述鲜为人知的故事。“热点追踪”将追踪《刺客信条III》的制作内幕、Valve的硬件计划……本辑DVD也将收录《刺客信条III》的花絮影像，并走进《古墓丽影》的幕后。纵览全球游戏业界，尽在《游戏・人》！

– 传世之书 –

性、谎言与GTA

从《罪恶都市》到《GTAIV》Rockstar的十年嬗变

– 卷首特稿 –

解读“第二屏”时代

写在Wii U上市之前

– 全新栏目 –

迷你特企大集合

众编共同打造，纵览年末商战，盘点今秋Kinect优质之作，由封面看东西方审美差异，从《大神》浅谈日本雅乐，网罗万象，多彩呈现。

– 游戏议会 –

天尊之困

细数CAPCOM这些年的得与失

– 游人小说 –

有没有那么一本书

– 工作室物语影像版 –

刺客信条III

幕后制作特辑

– 斑斓之书 –

超越视觉，非同凡响

已上市 各地报刊亭销售中

